Nr. 18
29.4.1993
Walt Disney's
MICKY MAUS
MAGAZIN
DM 2,80
S 23.-
SFr. 3.00
GROSSE ABENTEUER-AKTION
WETTER-CHECK
WETTERLAGE
TEMPERATUR
EXTRA
Abenteuer-Ausrüstung zum Selbermachen!
FRANKREICH FF 12.00 · BELGIEN FRS 58.00 · NIEDERLANDE hfl 3.50 · LUXEMBURG lfrs 58.00
ITALIEN Lire 2500 · SPANIEN Ptas 240 · UNGARN Ft 180
ehapa
Neue Sammelserie:
"Gefährliche Stunts"

Was Ihren Kindern immer wieder Spaß macht...
Walt Disney
DUMBO
Für Kinder ab 5
LERNEN MIT SPASS
Muttertagsbastelei für kleine Hände
Verkehrserziehung für Kinder
Beobachten
Zählen
Wohin gehst du kleine Ameise?
EXTRA
Extra: Lustiges Daumenkino
ehapa
© Disney
Jeden Monat neu beim Zeitschriften-händler!
Walt Disney
DUMBO
LERNEN MIT SPASS
Die ideale Zeitschrift für Kinder ab 5 Jahren!

Hallo Freunde!

Verantwortungsbewußte Abenteurer lassen sich in Sachen Wetter auf gar keinen Fall auf Abenteuer ein! Deshalb sind sie dafür stets gut gerüstet! Was alles dazugehört, und wie man sogar selbst das Wetter richtig vorherbestimmen kann, erfährst du in diesem Heft!

scan + edit: tommy5772

INHALT

Dagobert Duck
In Geberlaune — SEITE 4

Witze, Tips & Tricks
Streich der Woche: Geisterbeschwörung — Seite 18

Donalds Spielclub NEU — Seite 20

Klein Adlerauge
Wer mit den Wölfen heult — Seite 22

Abenteueraktion
Teil 1: Für jedes Wetter die richtige Ausrüstung! Tolle Abenteuer-Basteltips

Abenteuer-Extra
Wetter-Check-Karte — SEITE 28
Temperaturen, Wetterlage

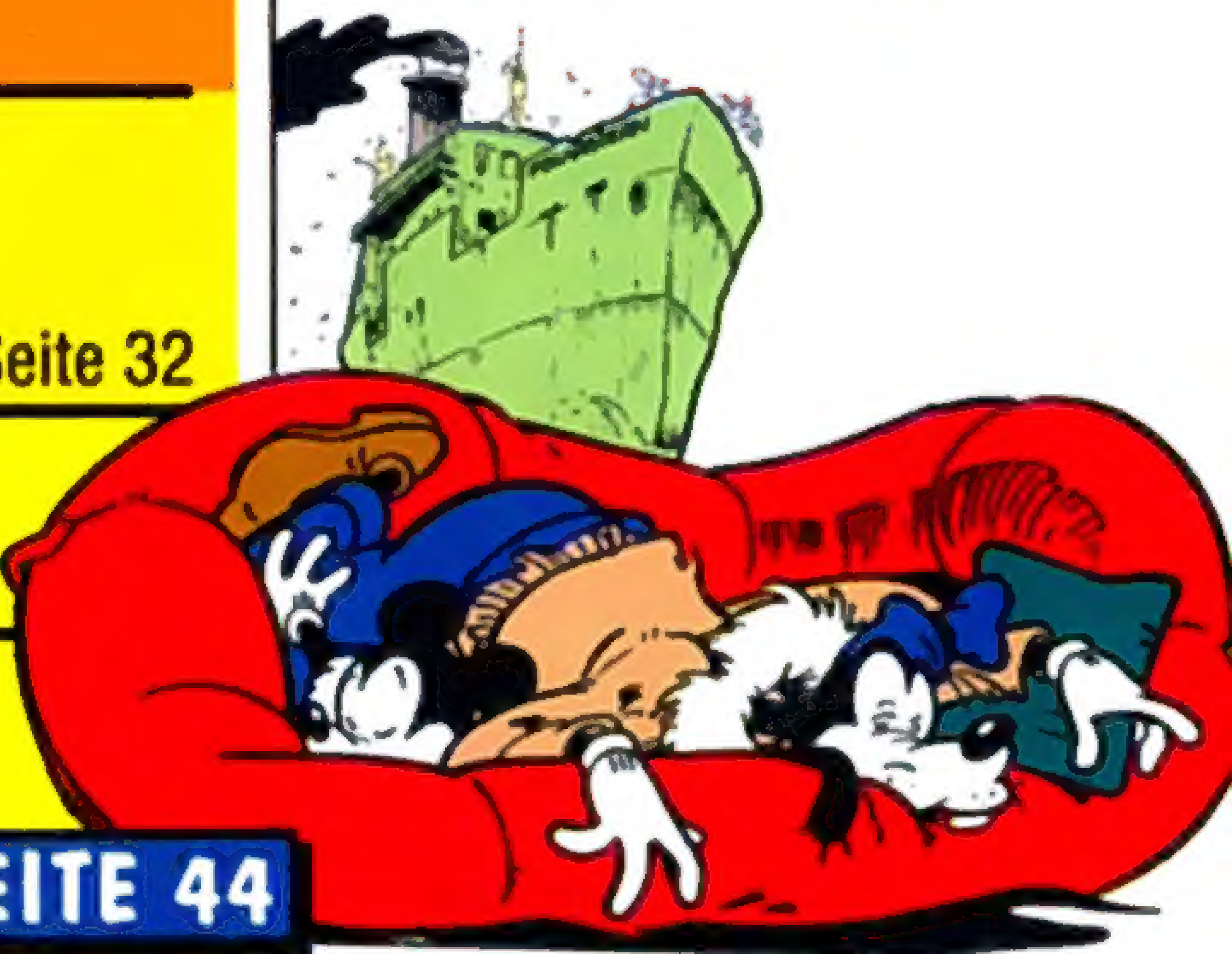
Panzerknacker
Die gute alte Zeit — Seite 32

Detektivclub — Seite 42

Micky Maus
Dunkle Wolken über Entenhausen / Teil 2 — SEITE 44

Ente gut, alles gut...
Mit den aktuellen Disney-Neuigkeiten — Seite 54

Sammelkarten NEUE SERIE
Gefährliche Stunts: Sturz vom Pferd - **Tierkinder:** Antilope - **Darkwing Duck:** Torro Bulba - **Rekorde:** See-Elefant



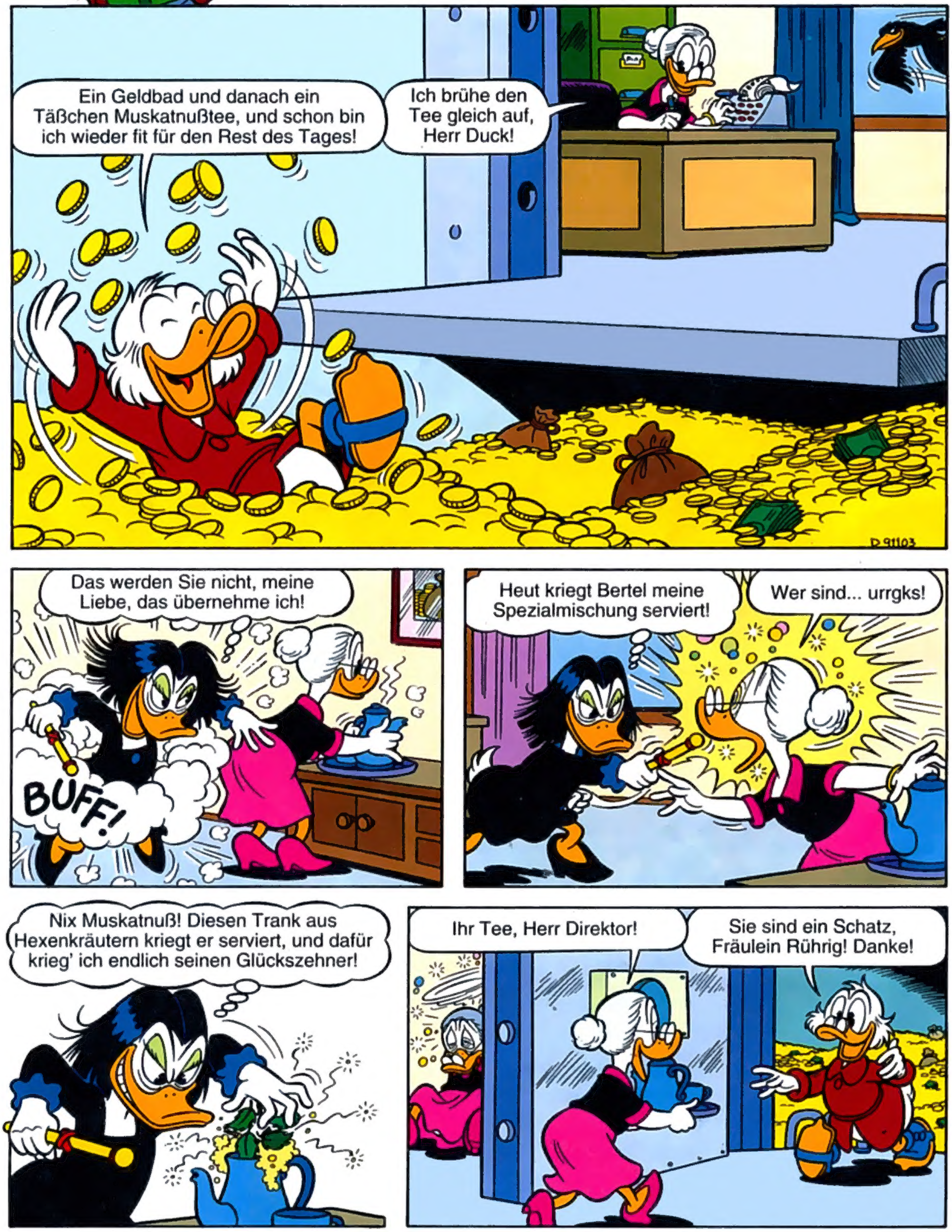
© The Walt Disney Company. Micky Maus wird verlegt in der Bundesrepublik Deutschland durch Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, W-7022 Leinfelden-Echterdingen 3; in Österreich durch Egmont Verlag Ges.m.b.H., Tivoligasse 52, A-1120 Wien, und in der Schweiz durch Egmont AG, Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau. Verantwortlicher Chefredakteur: Peter Schlecht. Redaktion: Cornelia Stahl. Anzeigenleitung Bundesrepublik Deutschland: Olaf Hansen, Ehapa Verlag. Anzeigenleitung Österreich: Sylvia Beinhart, Egmont Verlag; Anzeigenleitung Schweiz: Armin Kratohwil, Egmont AG. Druck:U.E. Sebald, Nürnberg, 1993.

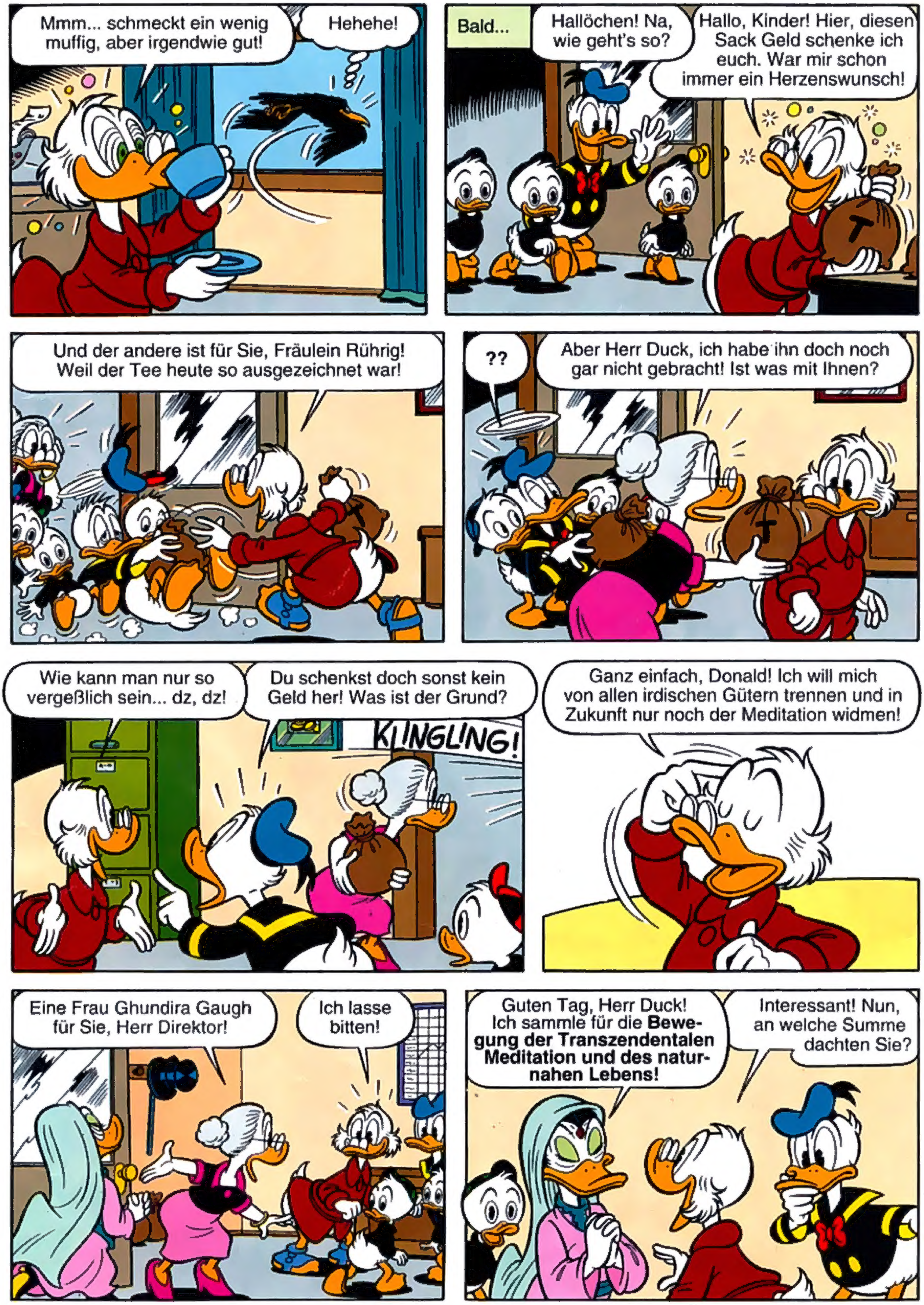
Micky Maus wird auf Papier mit 70% Altpapieranteil gedruckt und ist damit umweltschonend.

Walt Disney's

Dagobert Duck

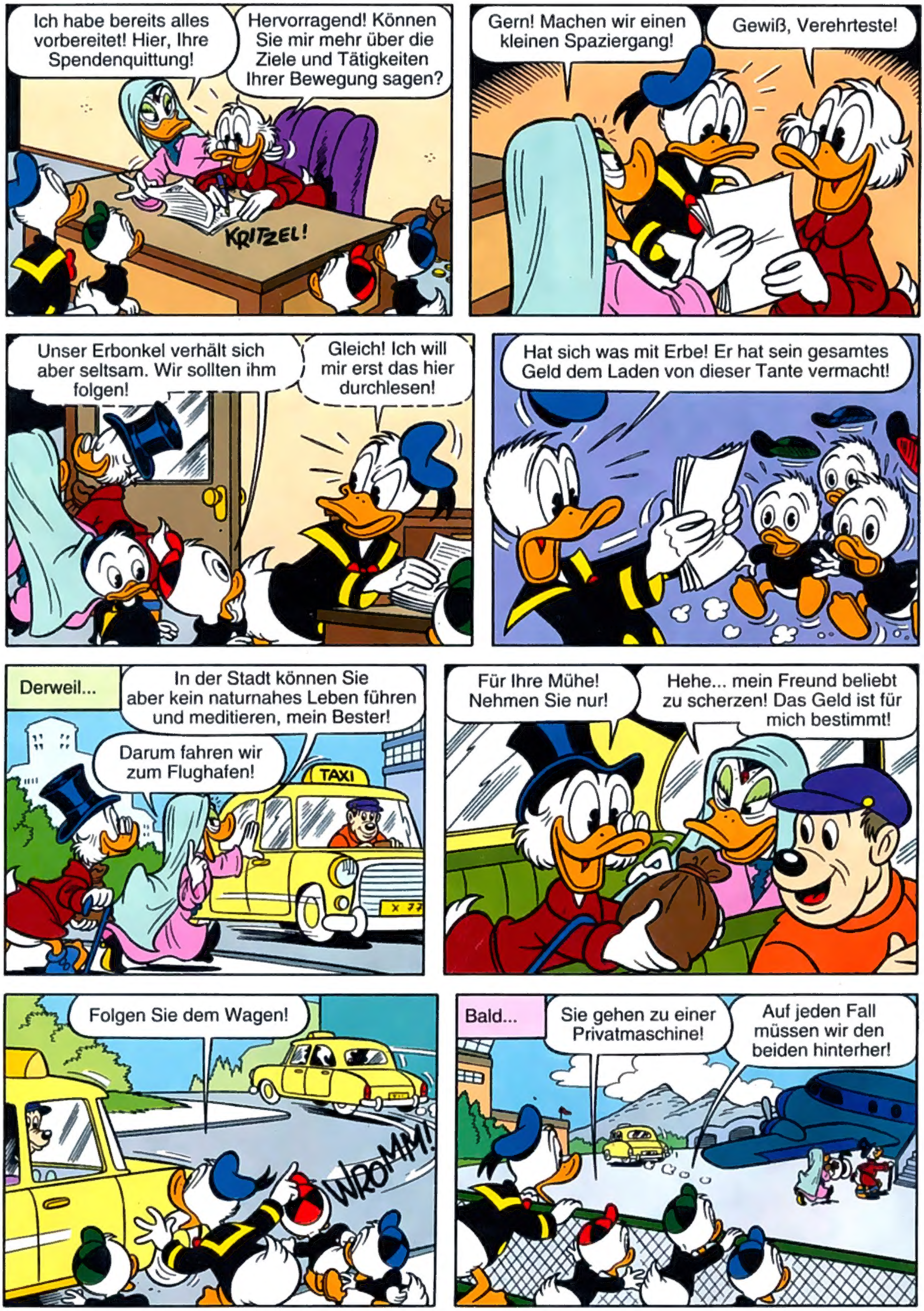
In Geberlaune

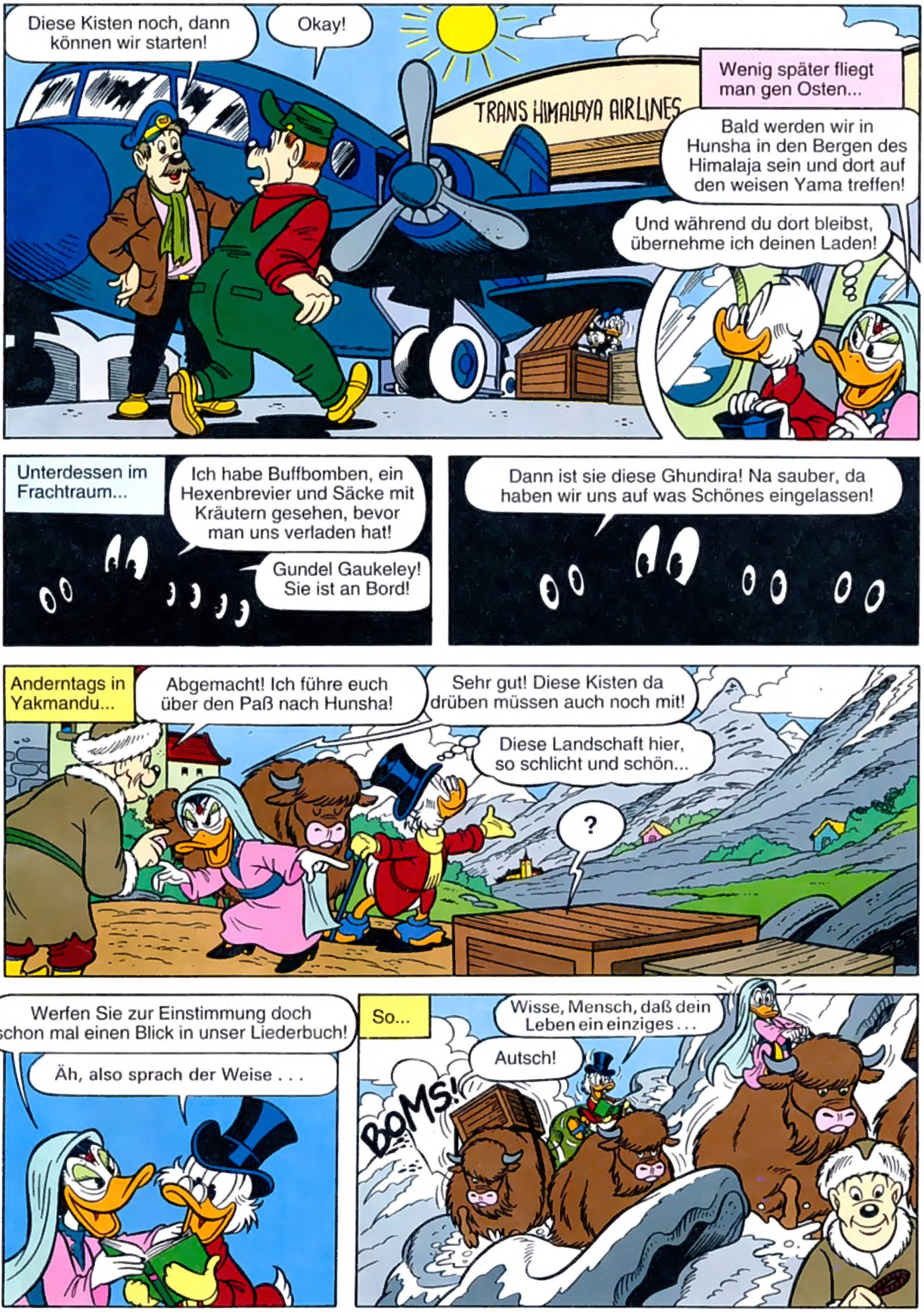


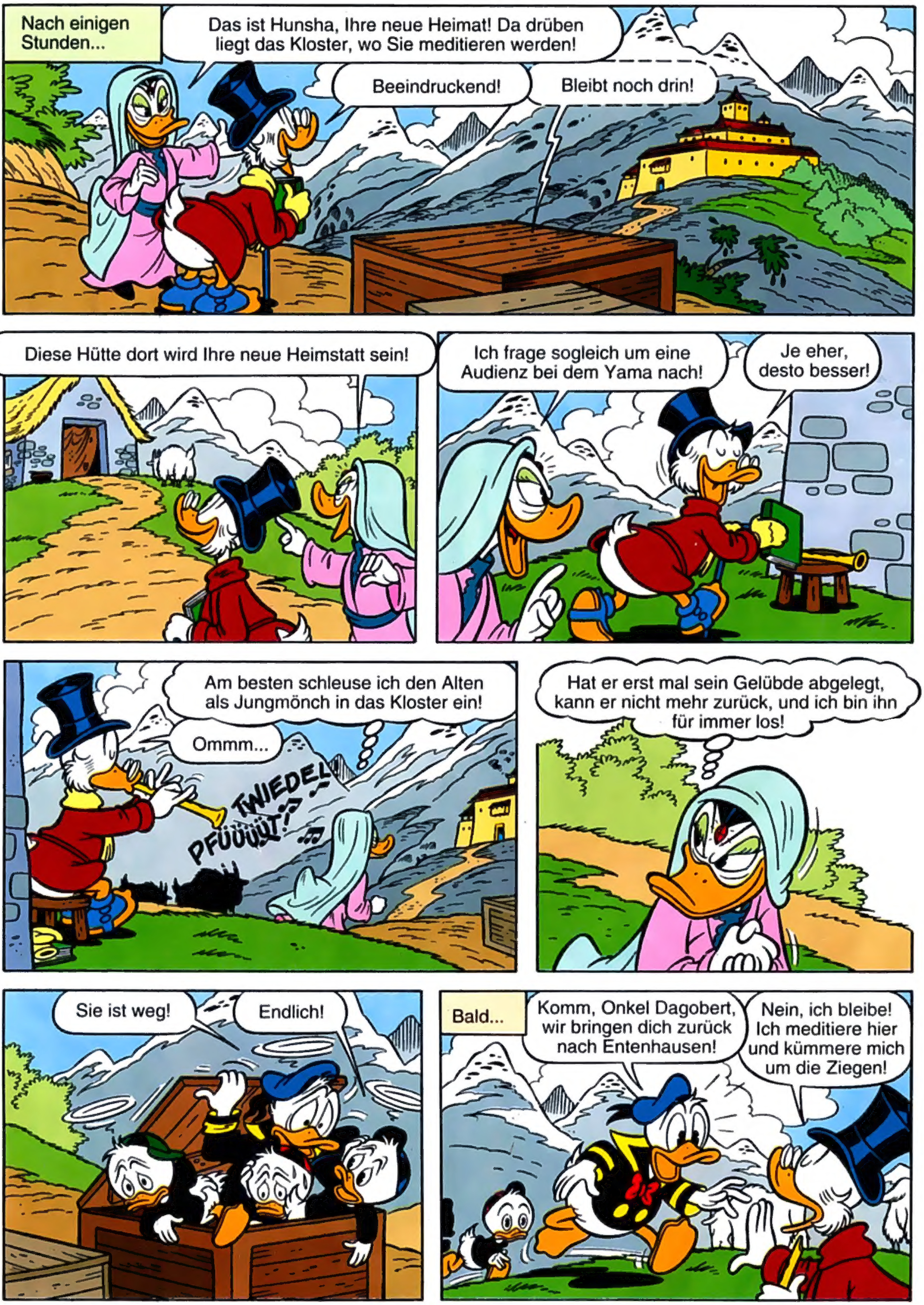


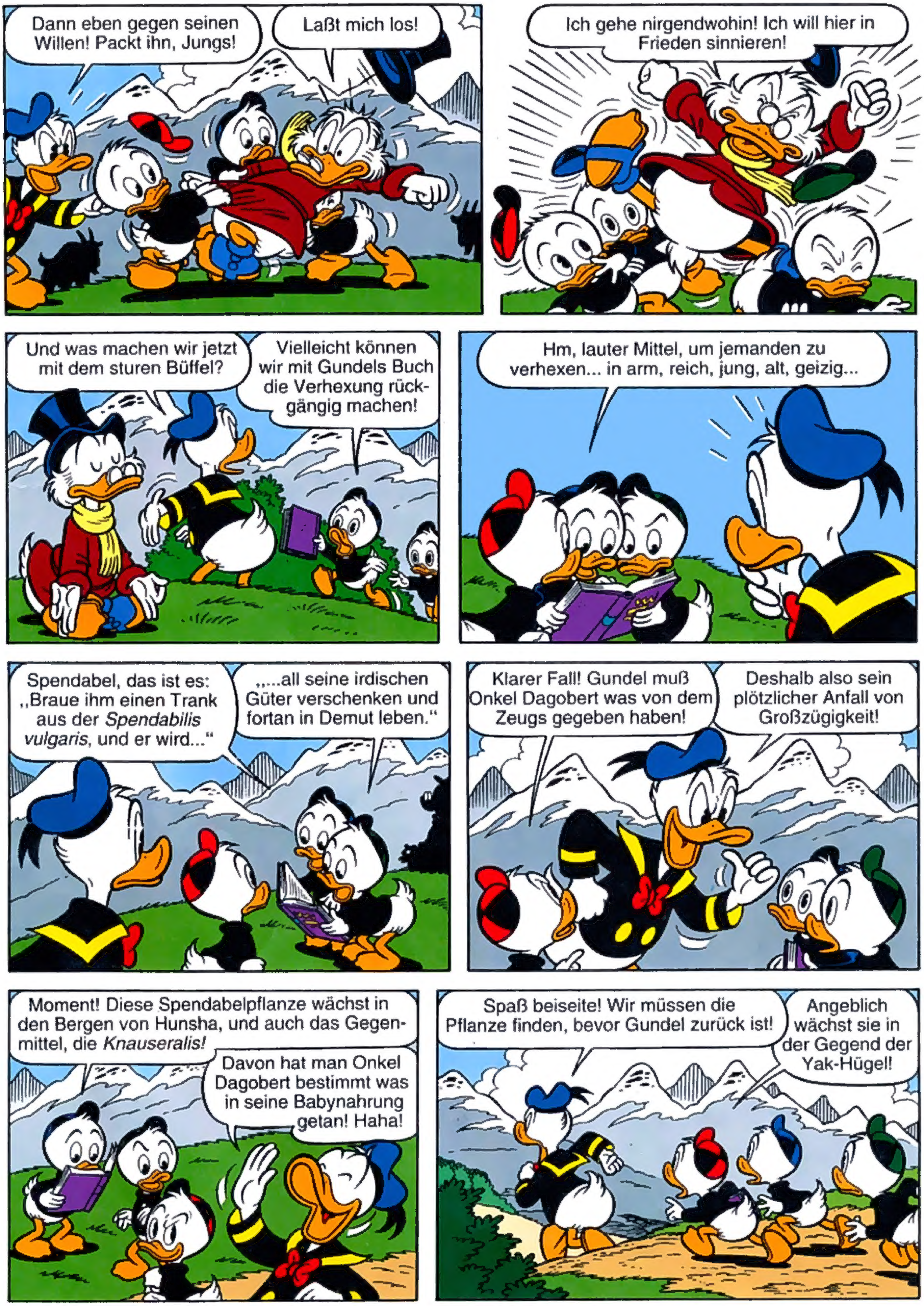
Redaktioneller Beilagenhinweis

Unsere heutige Ausgabe enthält eine Beilage der Edition Rencontre, CH-Lausanne.
Wir bitten unsere Leser um Beachtung.

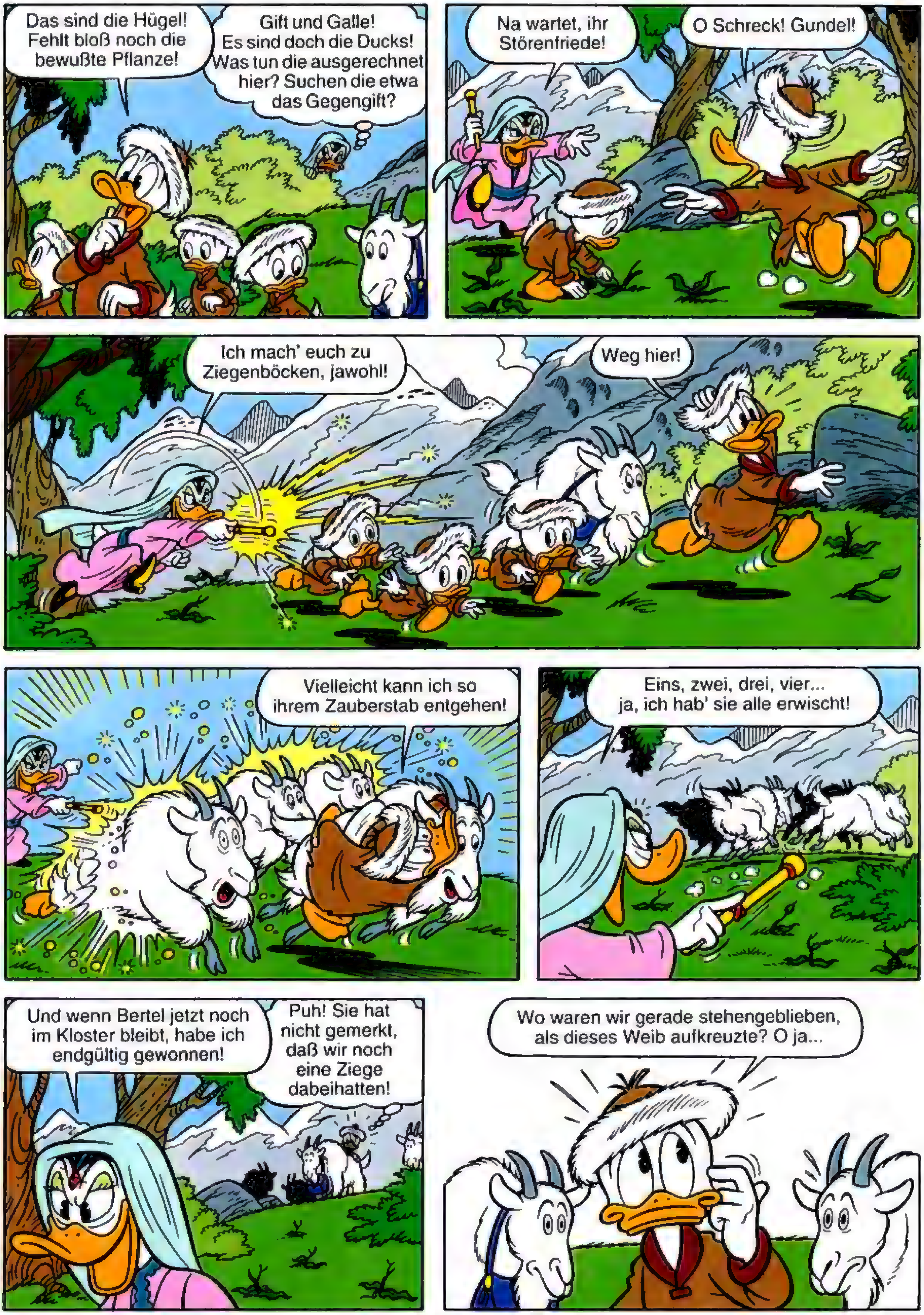

Ich habe bereits alles vorbereitet! Hier, Ihre Spendenquittung!
Hervorragend! Können Sie mir mehr über die Ziele und Tätigkeiten Ihrer Bewegung sagen?
KRITZEL!
Gern! Machen wir einen kleinen Spaziergang!
Gewiß, Verehrteste!
Unser Erbonkel verhält sich aber seltsam. Wir sollten ihm folgen!
Gleich! Ich will mir erst das hier durchlesen!
Hat sich was mit Erbe! Er hat sein gesamtes Geld dem Laden von dieser Tante vermacht!
Derweil...
In der Stadt können Sie aber kein naturnahes Leben führen und meditieren, mein Bester!
Darum fahren wir zum Flughafen!
TAXI
Für Ihre Mühe! Nehmen Sie nur!
Hehe... mein Freund beliebt zu scherzen! Das Geld ist für mich bestimmt!
Folgen Sie dem Wagen!
TAXI
WROMM!
Bald...
Sie gehen zu einer Privatmaschine!
Auf jeden Fall müssen wir den beiden hinterher!

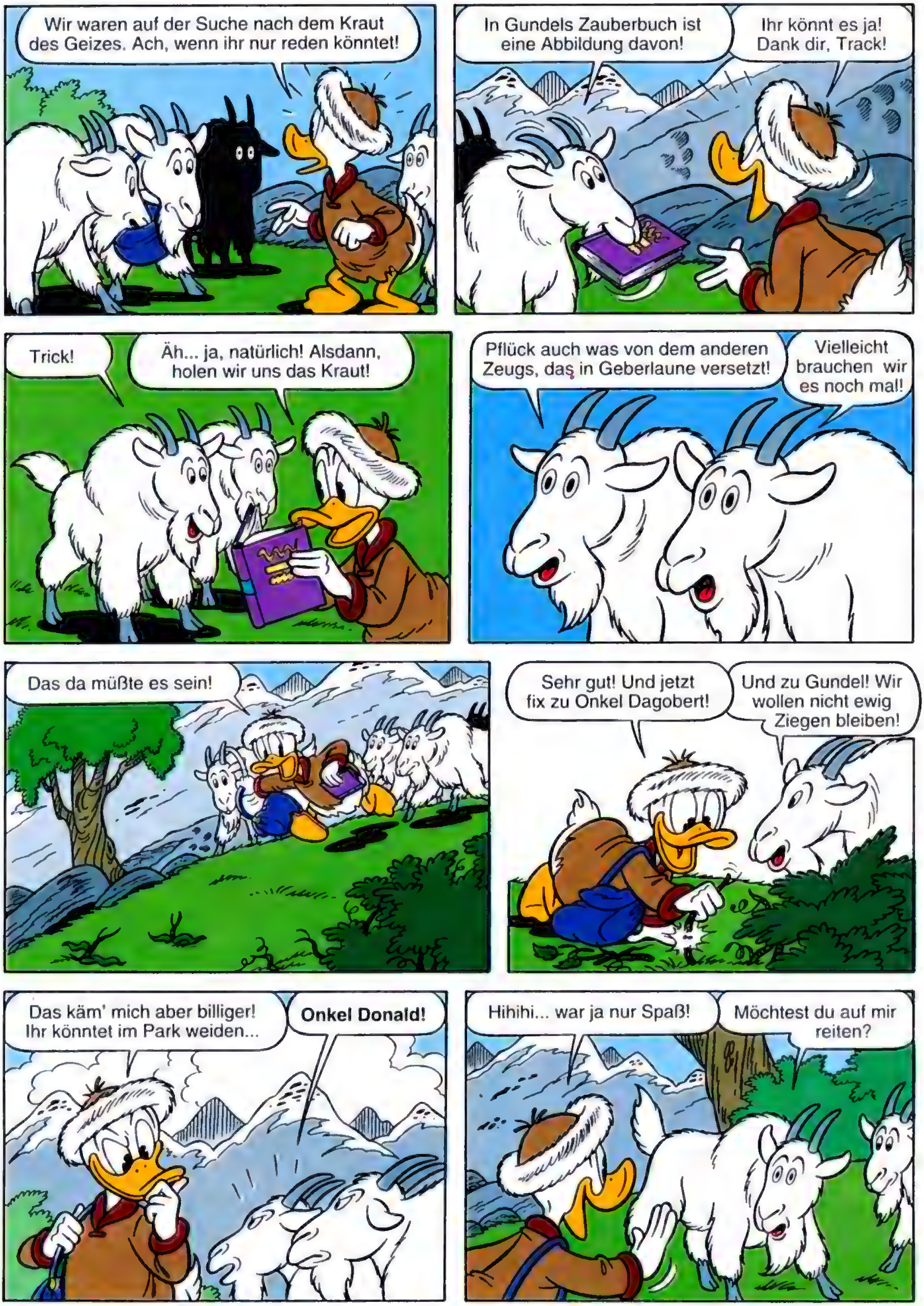

Diese Kisten noch, dann können wir starten!
Okay!
TRANS HIMALAYA AIRLINES
Wenig später fliegt man gen Osten...
Bald werden wir in Hunsha in den Bergen des Himalaja sein und dort auf den weisen Yama treffen!
Und während du dort bleibst, übernehme ich deinen Laden!
Unterdessen im Frachtraum...
Ich habe Buffbomben, ein Hexenbrevier und Säcke mit Kräutern gesehen, bevor man uns verladen hat!
Gundel Gaukeley! Sie ist an Bord!
Dann ist sie diese Ghundira! Na sauber, da haben wir uns auf was Schönes eingelassen!
Anderntags in Yakmandu...
Abgemacht! Ich führe euch über den Paß nach Hunsha!
Sehr gut! Diese Kisten da drüben müssen auch noch mit!
Diese Landschaft hier, so schlicht und schön...
?
Werfen Sie zur Einstimmung doch schon mal einen Blick in unser Liederbuch!
Äh, also sprach der Weise . . .
So...
Wisse, Mensch, daß dein Leben ein einziges . . .
Autsch!
BOMS!

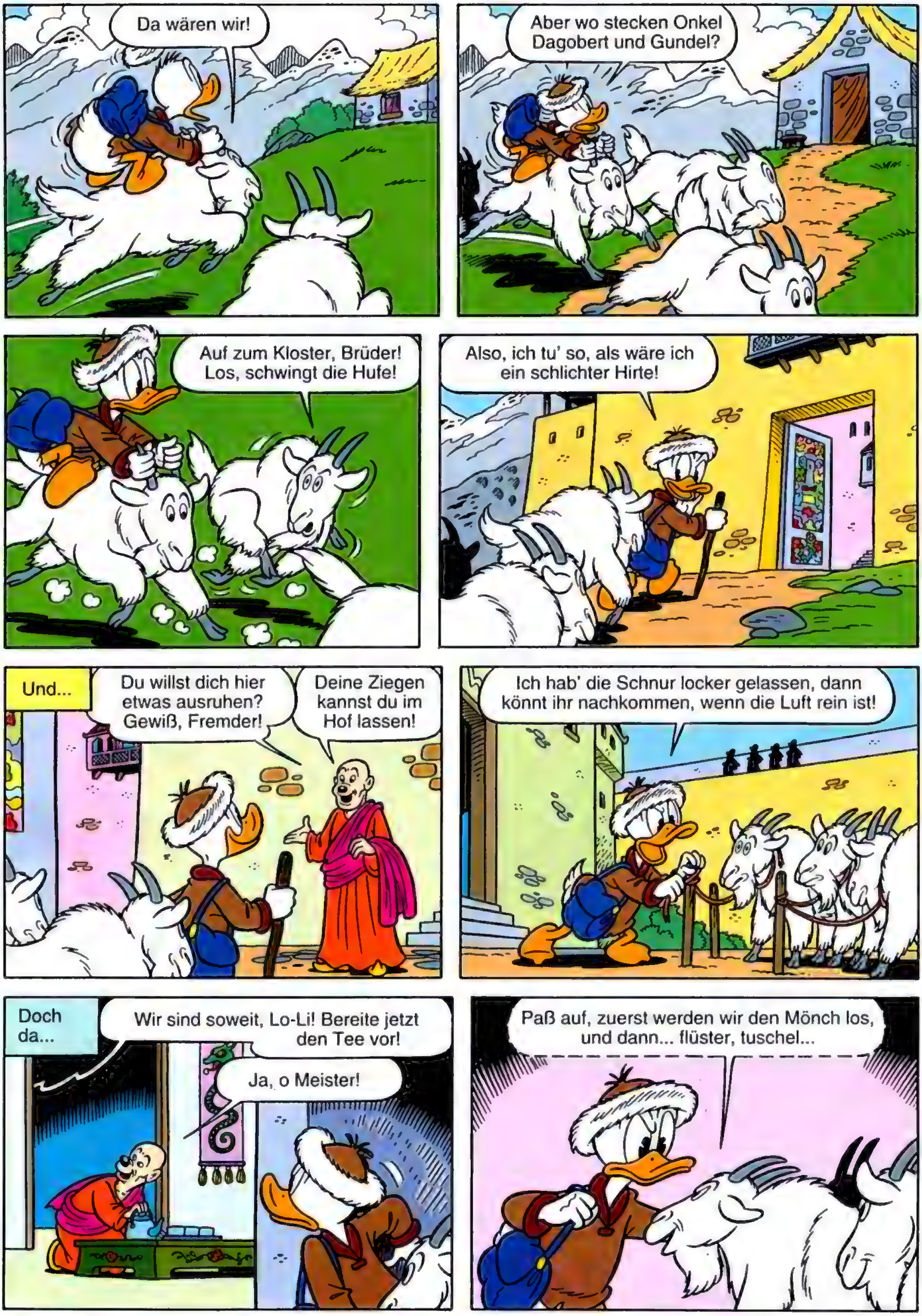

Nach einigen Stunden...
Das ist Hunsha, Ihre neue Heimat! Da drüben liegt das Kloster, wo Sie meditieren werden!
Beeindruckend!
Bleibt noch drin!
Diese Hütte dort wird Ihre neue Heimstatt sein!
Ich frage sogleich um eine Audienz bei dem Yama nach!
Je eher, desto besser!
Am besten schleuse ich den Alten als Jungmönch in das Kloster ein!
Ommm...
TWIEDEL
PFÜÜÜÜT!
Hat er erst mal sein Gelübde abgelegt, kann er nicht mehr zurück, und ich bin ihn für immer los!
Sie ist weg!
Endlich!
Bald...
Komm, Onkel Dagobert, wir bringen dich zurück nach Entenhausen!
Nein, ich bleibe! Ich meditiere hier und kümmere mich um die Ziegen!


Dann eben gegen seinen Willen! Packt ihn, Jungs!
Laßt mich los!
Ich gehe nirgendwohin! Ich will hier in Frieden sinnieren!
Und was machen wir jetzt mit dem sturen Büffel?
Vielleicht können wir mit Gundels Buch die Verhexung rückgängig machen!
Hm, lauter Mittel, um jemanden zu verhexen... in arm, reich, jung, alt, geizig...
Spendabel, das ist es: „Braue ihm einen Trank aus der *Spendabilis vulgaris*, und er wird..."
„...all seine irdischen Güter verschenken und fortan in Demut leben."
Klarer Fall! Gundel muß Onkel Dagobert was von dem Zeugs gegeben haben!
Deshalb also sein plötzlicher Anfall von Großzügigkeit!
Moment! Diese Spendabelpflanze wächst in den Bergen von Hunsha, und auch das Gegenmittel, die *Knauseralis*!
Davon hat man Onkel Dagobert bestimmt was in seine Babynahrung getan! Haha!
Spaß beiseite! Wir müssen die Pflanze finden, bevor Gundel zurück ist!
Angeblich wächst sie in der Gegend der Yak-Hügel!

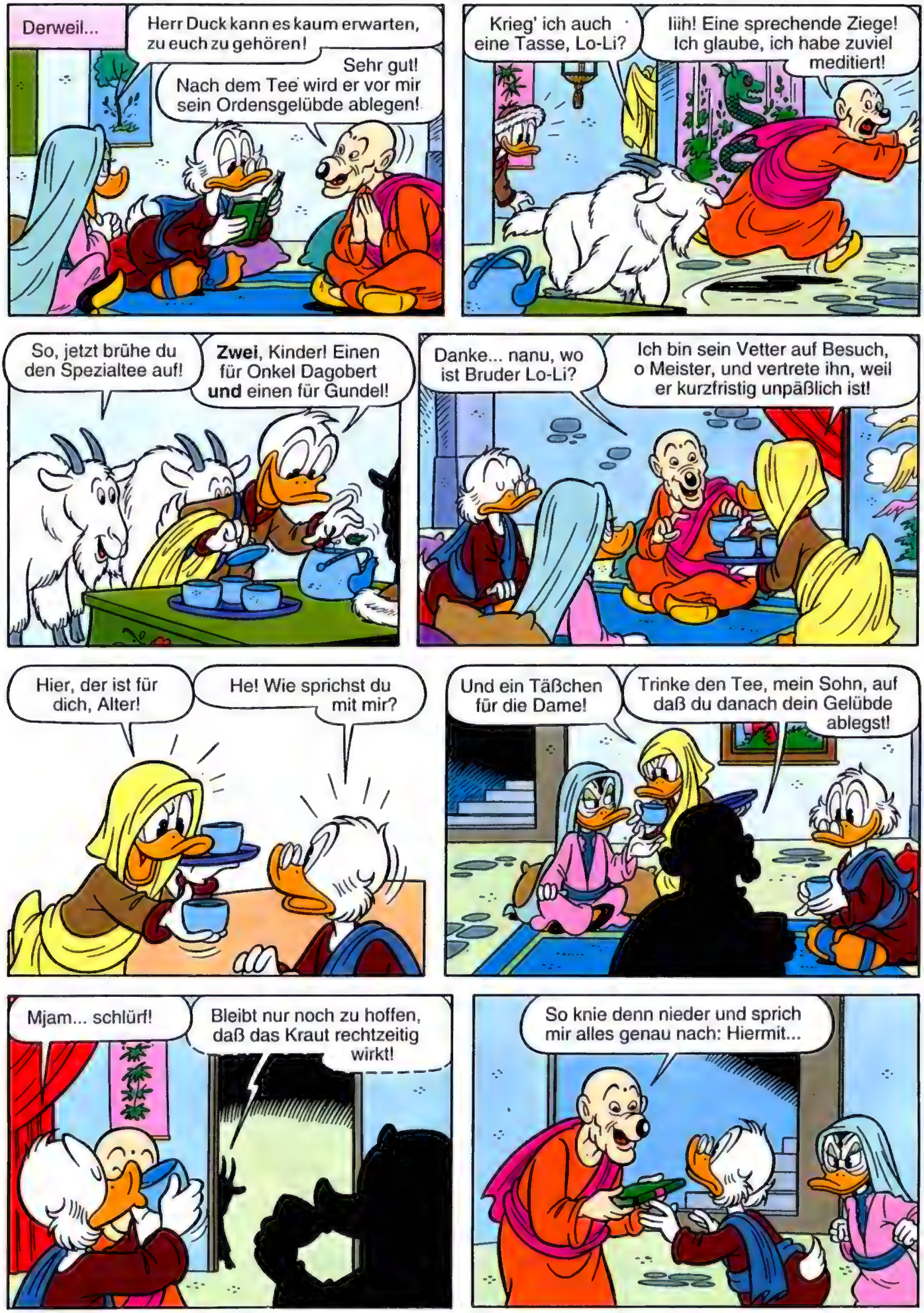
Da in dem Dorf kann uns vielleicht jemand weiterhelfen!
Also sprach der Meister: Tue . . .
Im Dorf...
Ihr wollt die Kleider mit Entenhausener Geld bezahlen? Gewiß!
Prima! Können Sie uns auch den Weg zu den Yak-Hügeln sagen?
Die Yak-Hügel? Meidet diesen Ort, Fremdlinge! Es heißt, dort wären Hexenkräfte am Werk!
Wem sagen Sie das? Deshalb sind wir ja hier!
Nun, weicht nie von diesem Weg, und ihr werdet sie nicht verfehlen!
Danke!
Bald...
Komm jetzt, Tick, und laß die Ziege! Wir haben's eilig!
Aber Onkel Donald, die ist doch sooo süß!
Määäh!
Na gut, nehmt sie mit! Aber ihr kümmert euch um sie!
Indes...
Das wäre arrangiert! Der Yama hat den Alten zum Tee gebeten. Wenn Bertel ihm sympathisch ist, darf er gleich das Gelübde ablegen!
Nanu, wer sind denn die vier?
Diesen Watschelgang kenne ich doch! Also, wenn ich nicht sicher wüßte...
FUFF!


Das sind die Hügel! Fehlt bloß noch die bewußte Pflanze!
Gift und Galle! Es sind doch die Ducks! Was tun die ausgerechnet hier? Suchen die etwa das Gegengift?
Na wartet, ihr Störenfriede!
O Schreck! Gundel!
Ich mach' euch zu Ziegenböcken, jawohl!
Weg hier!
Vielleicht kann ich so ihrem Zauberstab entgehen!
Eins, zwei, drei, vier... ja, ich hab' sie alle erwischt!
Und wenn Bertel jetzt noch im Kloster bleibt, habe ich endgültig gewonnen!
Puh! Sie hat nicht gemerkt, daß wir noch eine Ziege dabeihatten!
Wo waren wir gerade stehengeblieben, als dieses Weib aufkreuzte? O ja...


Wir waren auf der Suche nach dem Kraut des Geizes. Ach, wenn ihr nur reden könntet!
In Gundels Zauberbuch ist eine Abbildung davon!
Ihr könnt es ja! Dank dir, Track!
Trick!
Äh... ja, natürlich! Alsdann, holen wir uns das Kraut!
Pflück auch was von dem anderen Zeugs, das in Geberlaune versetzt!
Vielleicht brauchen wir es noch mal!
Das da müßte es sein!
Sehr gut! Und jetzt fix zu Onkel Dagobert!
Und zu Gundel! Wir wollen nicht ewig Ziegen bleiben!
Das käm' mich aber billiger! Ihr könntet im Park weiden...
Onkel Donald!
Hihihi... war ja nur Spaß!
Möchtest du auf mir reiten?

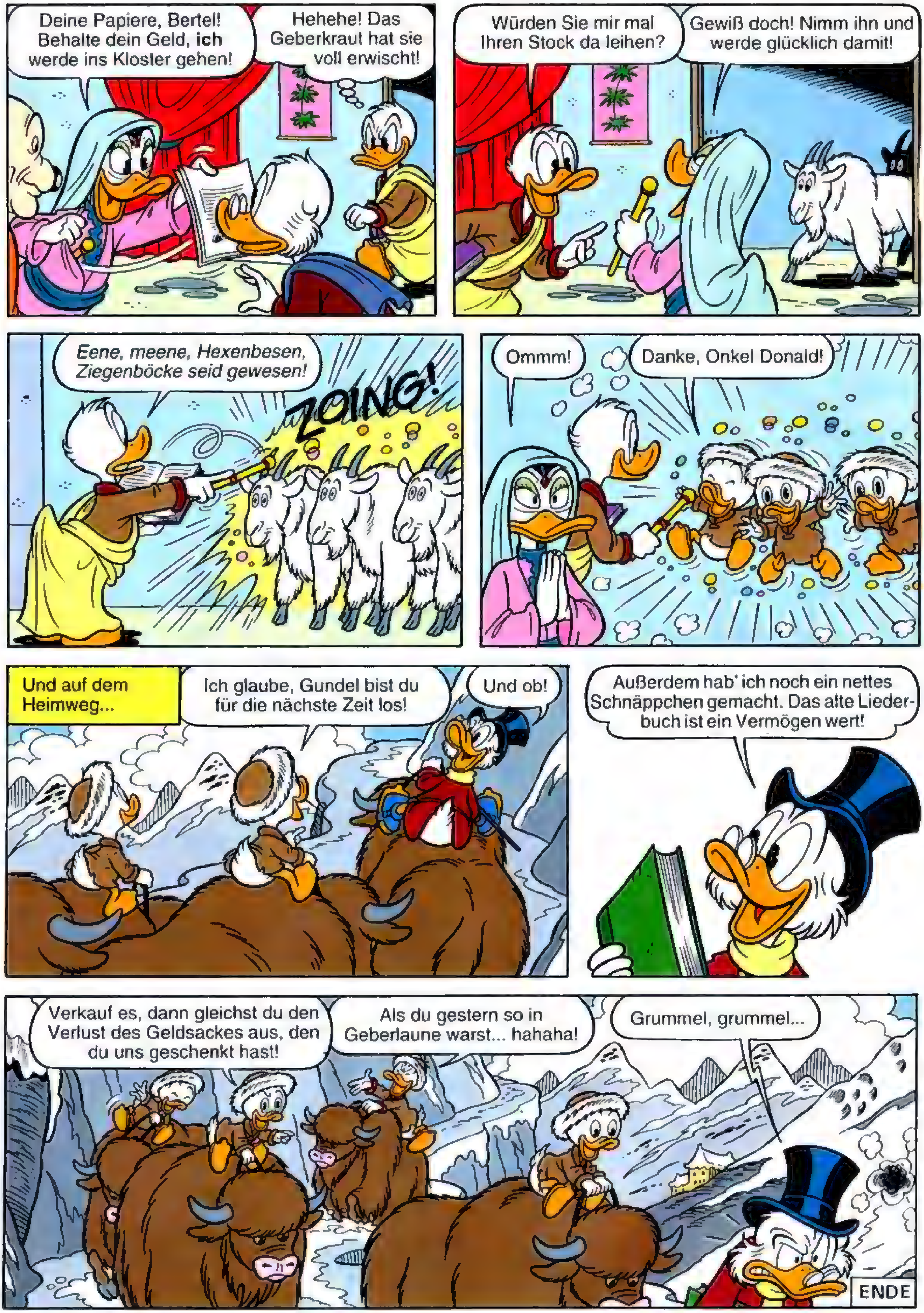


Da wären wir!
Aber wo stecken Onkel Dagobert und Gundel?
Auf zum Kloster, Brüder! Los, schwingt die Hufe!
Also, ich tu' so, als wäre ich ein schlichter Hirte!
Und...
Du willst dich hier etwas ausruhen? Gewiß, Fremder!
Deine Ziegen kannst du im Hof lassen!
Ich hab' die Schnur locker gelassen, dann könnt ihr nachkommen, wenn die Luft rein ist!
Doch da...
Wir sind soweit, Lo-Li! Bereite jetzt den Tee vor!
Ja, o Meister!
Paß auf, zuerst werden wir den Mönch los, und dann... flüster, tuschel...



Derweil...
Herr Duck kann es kaum erwarten, zu euch zu gehören!
Sehr gut! Nach dem Tee wird er vor mir sein Ordensgelübde ablegen!
Krieg' ich auch eine Tasse, Lo-Li?
Iiih! Eine sprechende Ziege! Ich glaube, ich habe zuviel meditiert!
So, jetzt brühe du den Spezialtee auf!
Zwei, Kinder! Einen für Onkel Dagobert **und** einen für Gundel!
Danke... nanu, wo ist Bruder Lo-Li?
Ich bin sein Vetter auf Besuch, o Meister, und vertrete ihn, weil er kurzfristig unpäßlich ist!
Hier, der ist für dich, Alter!
He! Wie sprichst du mit mir?
Und ein Täßchen für die Dame!
Trinke den Tee, mein Sohn, auf daß du danach dein Gelübde ablegst!
Mjam... schlürf!
Bleibt nur noch zu hoffen, daß das Kraut rechtzeitig wirkt!
So knie denn nieder und sprich mir alles genau nach: Hiermit...

Der große Moment ist da...
Hiermit entsage ich allem weltlichen Leben und werde...
...fortan nur noch im Geiste der Demut und der... der...
Aaaah...
Mach schon, Bertel, mach!
Wo... wo bin ich? Was tu' ich hier?
Grr! Da läuft was schief!
Und was ist das für ein albernes Hemd? Wer hat mir denn so was angezogen?
??
Es hat geklappt!
Aha! Wieder ein verlorenes Schaf, das sich gegen ein Leben in Demut sperrt!
Laßt mich seinen Platz einnehmen, Meister!
Huch?!


Deine Papiere, Bertel! Behalte dein Geld, **ich** werde ins Kloster gehen!
Hehehe! Das Geberkraut hat sie voll erwischt!
Würden Sie mir mal Ihren Stock da leihen?
Gewiß doch! Nimm ihn und werde glücklich damit!
Eene, meene, Hexenbesen, Ziegenböcke seid gewesen!
ZOING!
Ommm!
Danke, Onkel Donald!
Und auf dem Heimweg...
Ich glaube, Gundel bist du für die nächste Zeit los!
Und ob!
Außerdem hab' ich noch ein nettes Schnäppchen gemacht. Das alte Liederbuch ist ein Vermögen wert!
Verkauf es, dann gleichst du den Verlust des Geldsackes aus, den du uns geschenkt hast!
Als du gestern so in Geberlaune warst... hahaha!
Grummel, grummel...
ENDE

Nestlé
Nesquik®
QUIKY und seine FREUNDE
PROFESSOR
FLO
MÄC
LOCKE
"SCHIFFBRUCH"
EINE SEGELPARTIE IN DER SÜDSEE IST EIGENTLICH EINE TOLLE SACHE. EIGENTLICH, WOHLGEMERKT, DENN...
SCHEINT SO, ALS HÄTTEN WIR UNS VERIRRT!
KEIN WUNDER, WENN WIR NACH DER FALSCHEN KARTE SEGELN!
BODENSEE
Nesquik
SCHRÖDER STRZYZ
UND DAS SCHLIMMSTE IST, WIR HABEN KEIN NESQUIK MEHR!
LAND! ICH SEH' EINE INSEL!
ENSEE
GLEICHZEITIG...
NUR GUT, DASS DER PROFESSOR LETZTENS DAS FLUGZEUG GEBAUT HAT...
HM, WO SIND SIE BLOSS?
DAS IST JA QUIKY!
SCHNELL, PROFESSOR, GIB IHM EIN BLINKZEICHEN!
ES HAT FUNKTIONIERT!
Nesquik
NEUES NESQUIK, DIE RICHTIGE KARTE - JETZT KANN NICHTS MEHR SCHIEFGEHEN!
ECHT PRAKTISCH, DIE NACHFÜLLBEUTEL!
Nesquik
WIR LAGEN VOR MADAGASKAR UND HATTEN NESQUIK AN BORD...
Nestlé
Nesquik
Nesquik
Nesquik
Nesquik – weil's prima schmeckt und Kräfte weckt.

WITZE, TIPS + TRICKS

Witz der Woche

Zwei Elefantenbabys gehen im Urwald spazieren. Dem einen fallen Kokosnüsse auf den Rücken. „Wir müssen uns beeilen, es fängt an zu regnen."
Martin Siml, O-5024 Erfurt

"Herr Ober, diese Suppe schmeckt aber komisch!" "Warum lachen sie dann nicht?"
Tomanek Roman, 8440 Straubing

An der Kinokasse: "Stell dich gefälligst hinten an!" "Geht nicht, da steht schon einer."
Sina Herzog 7149 Freiberg

"Herr Ober, schnell eine Portion Hühnerfleisch, ich muß weg." "Dann nehmen Sie doch lieber den Salat, der muß auch weg!"
Anja Titze, Otto Brosowskistr.3, O - 9400 Aue

Vorsicht, Ohrfeigen! MICKY MAUS präsentiert den: Streich der Woche!

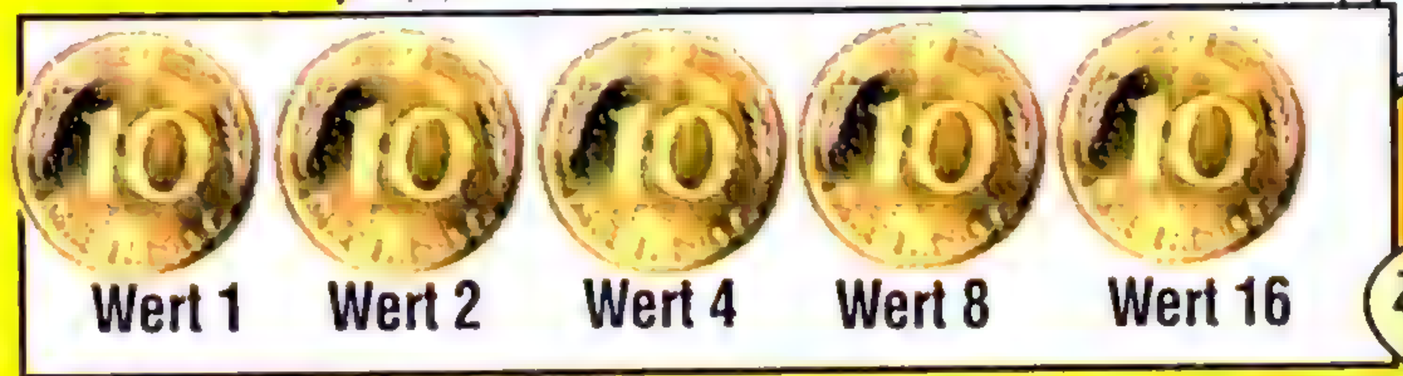
Geisterbeschwörung

Fünf dicke Bücher werden nebeneinander auf den Tisch gelegt – es sind die magischen Bücher des großen Zauberers Osarban. Berührt ein Freiwilliger mit verbundenen Augen ein Buch nach dem anderen, kann er so **Geister** beschwören.
Das heißt, er könnte es vielleicht... wenn nicht irgendwelche Gegner der Schwarzen Magie das fünfte **Buch gegen einen Suppenteller voll Wasser ausgetauscht hätten!**

TRICK 17

Die verräterischen Münzen

Mack geht vor die Tür. Unterdessen denken sich die anderen eine Zahl zwischen 1 und 30 aus. Muck, der Partner von Mack, legt fünf Münzen scheinbar wahllos auf den Tisch. **Und diese fünf Münzen verraten Mack die gedachte Zahl.**



So geht der Trick:
Mack und Muck haben in Gedanken den Münzen Zahlen zugeordnet. Von links nach rechts haben die fünf Münzen folgende Werte: **1. Münze=1, 2. Münze=2, 3.Münze=4, 4. Münze=8, 5. Münze= 16.**
Aber: Nur Münzen, die mit der **Zahl nach oben** liegen, werden von Mack berücksichtigt; Münzen mit Wappen oben zählen immer „null".

Zwei Beispiele:

Hol den Rekord!

STAPELMEISTER

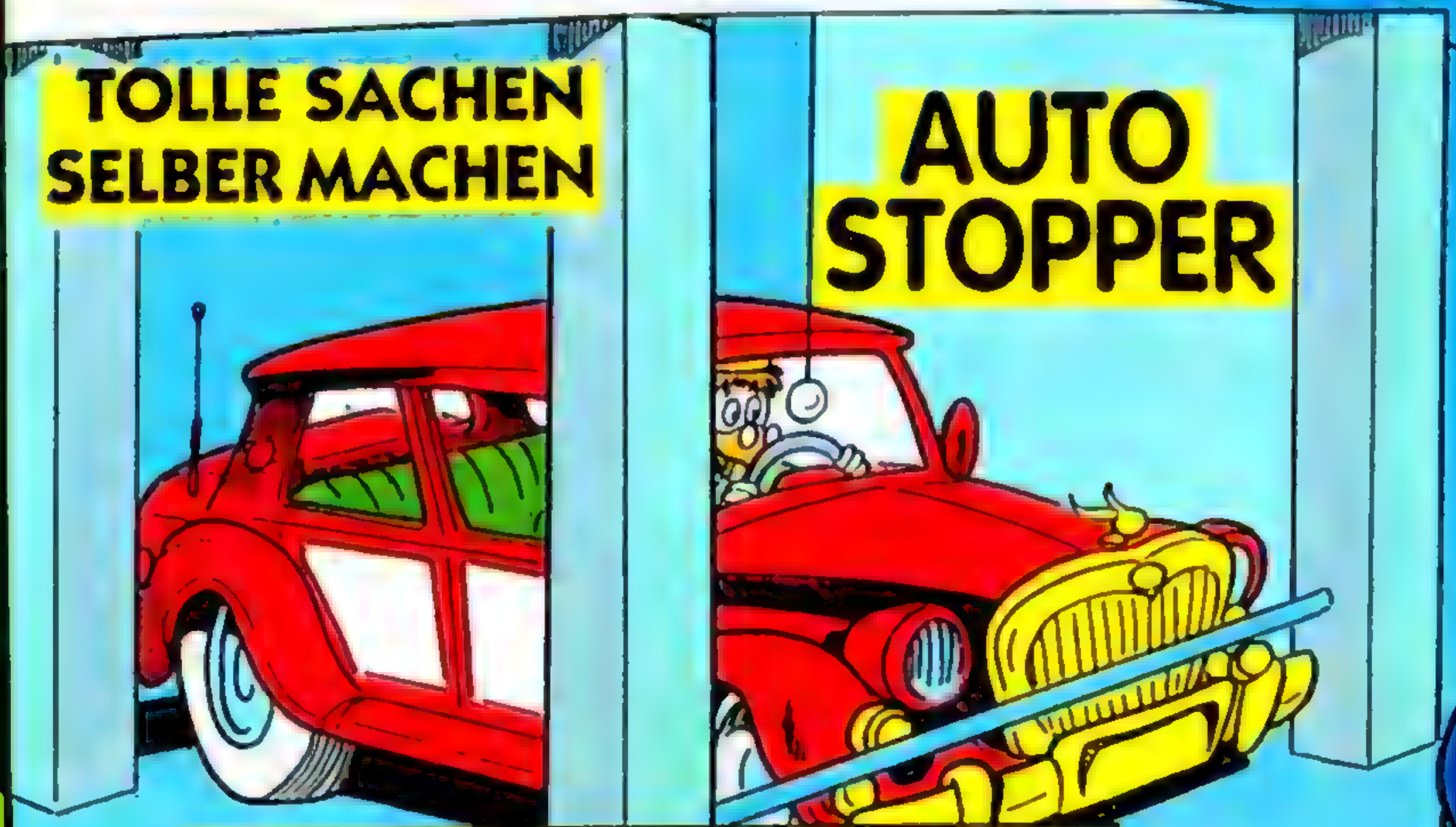
Wie viele Stückchen Würfelzucker kannst du aufeinanderstapeln, bevor dein Turm zusammenbricht?

8 Stückchen	Na ja
12 Stückchen	Gut
15 Stückchen	Prima
18 Stückchen	Traumrekord!

EV-MM 1893/1

TOLLE SACHEN SELBER MACHEN

AUTO STOPPER



Hänge einen Tennisball so an der Garagendecke auf, daß er die Windschutzscheibe berührt, kurz bevor die Stoßstange an der Wand anstößt. Besonders geeignet für Leute mit vollgestellten Garagen.

Spiele für zwischendurch

Rote Finger...

...gibt's bei diesem Spiel für den, der nicht flink genug ist!
Zwei Spieler stehen einander gegenüber. Der eine hält seine Hände vor sich, Handfläche nach oben. Der andere legt seine Hände darauf.
Der „untere" Spieler ist der Schläger. Er muß eine Hand (oder beide) blitzschnell nach oben ziehen und auf die Hände des anderen klatschen.
Der andere sieht natürlich zu, daß er seine Hände rechtzeitig wegzieht.
Trifft der Schläger, darf er es weiter versuchen. Schlägt er ins Leere, wird der andere Spieler Schläger.

Tip der Woche

Blaue Fingernägel...

...gibt's nicht mehr, wenn du – wie Goofy das hier vormacht – Nägel mit Hilfe eines kleinen Pappstreifens einschlägt.

EV-MM 1893/2

DONALDS SPIEL CLUB

WILLKOMMEN ZU DONALDS SPIELCLUB!

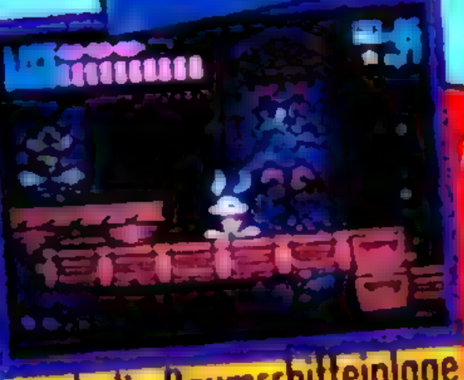
Spielen macht Spaß. Ganz besonders, wenn es dabei lustig und abwechslungsreich zugeht. Das gilt auch für Spielkonsolen und Computer. Weil es dafür so vieles gibt, möchten wir Dir hier eine Auswahl der besten Spiele vorstellen. Viel Spaß also bei Donalds Spielclub.

TINY TOONS

System: SuperNintendo
Hersteller: KONAMI
Schwierigkeitsgrad: Für Einsteiger

WERTUNG	
GRAFIK	90%
SOUND	80%
SPIELSPASS	90%
GESAMTNOTE	87%

Buster Bunny, Montana Max, Plucky Duck und all die anderen Tiny Toon-Rabauken möchten mit Dir spielen. Dich erwarten Abenteuer, durch die Du rennen und hüpfen mußt, aber auch Irrgärten, Ratespiele, ein Glücksrad, Bingo, Squash und sogar ein großes Football-Spiel. Und es gibt noch mehr: eine dicke Portion Wilder Westen, ein Spukschloß, die Schule der Toons und ein Raumschiff. Ein Spiel, das wie ein Zeichentrickfilm aussieht, erwartet Dich.



Auch die Raumschiffeinlage darf nicht fehlen

Busters schaurige Abenteuer im Spukhaus

Hoppla, Buster Bunny beim Rodeo

SUPER MARIO LAND 2 - SECHS GOLDENE MÜNZEN

System: GameBoy
Hersteller: NINTENDO
Schwierigkeitsgrad: Mittel

WERTUNG	
GRAFIK	85%
SOUND	70%
SPIELSPASS	90%
GESAMTNOTE	82%

Der arme Mario findet keine Ruhe. Kaum daß er seine ersten Abenteuer im Mario - Land bestanden hat, muß er auch schon wieder dorthin zurück, um dem bösen Wario das Handwerk zu legen. Der hat Marios Burg besetzt und ein magisches Tor davorgestellt. Nur wenn es dem kleinen Klempner gelingt, die sechs im Land versteckten Zaubermünzen zu finden, kann er in das Schloß, um Wario zu verjagen. Mario muß durch verwunschene Häuser, versunkene Schiffe, durch den Wipfel eines Riesenbaumes und sogar in den Weltraum hinaus, um die versteckten Münzen zu finden.

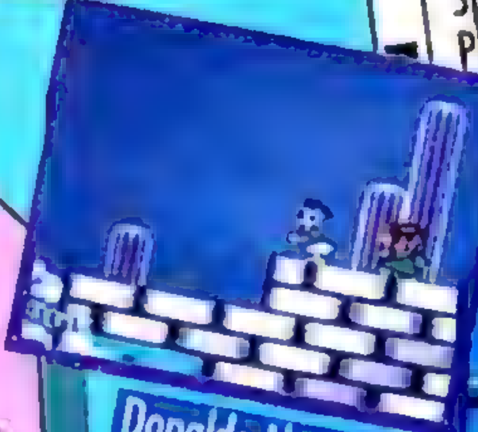
Das Mario - Land aus der Vogelperspektive

THE LUCKY DIME CAPER STARRING DONALD DUCK

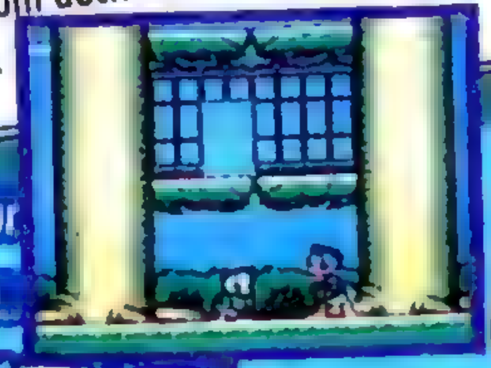
System: Sega Master System
Hersteller: SEGA
Schwierigkeitsgrad: Mittel

WERTUNG	
GRAFIK	75%
SOUND	65%
SPIELSPASS	80%
GESAMTNOTE	73%

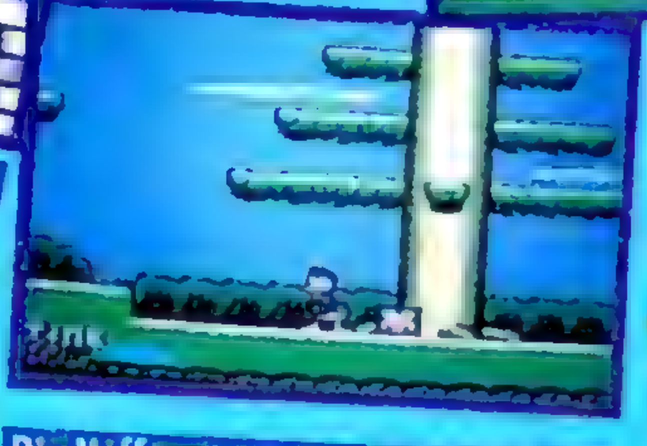
Die böse Gundel Gaukeley ist am Ziel: Sie hat Onkel Dagoberts ersten selbstverdienten Kreuzer gestohlen und auch noch Tick, Trick und Track entführt. Jetzt bist Du an der Reihe, Donald dabei zu helfen, wieder alles ins Lot zu bringen. Gundel hat die Neffen nach Kalifornien, Mexiko und in die Anden geschafft und dort in Käfige gesperrt. Zusammen mit Donald mußt Du die drei befreien und dann Gundels finsteres Spukschloß aufsuchen, um auch dort ihre Pläne zu durchkreuzen.



Donalds Abenteuer im Telespielland



Gundels Spur führt durch Wälder...



Die Neffen sitzen in Gundels Käfigen

ARIELLE, DIE KLEINE MEERJUNGFRAU

System: Sega Mega Drive
Hersteller: SEGA
Schwierigkeitsgrad: Für Einsteiger

WERTUNG	
GRAFIK	85%
SOUND	70%
SPIELSPASS	75%
GESAMTNOTE	76%

Ursula, die gemeine Meerhexe, muß gestoppt werden. Sie will König Tritons Unterwasserreich erobern und verwandelt alle seine Untertanen in traurige kleine Polypen. Die friedliche Unterwasserwelt ist unwirtlich und gefährlich geworden. Du mußt zusammen mit Arielle oder König Triton versuchen, die Meermenschen zu befreien. Dieser abenteuerliche Auftrag führt Dich durch Korallenriffe und die Wracks versunkener Schiffe bis in Ursulas Höhlenversteck.

Begegnung im Geisterschiff

Im Laden des freundlichen Albatros

Mit Arielle durch die Korallenriffe

TROLLS

System: C 64
Hersteller: FLAIR
Schwierigkeitsgrad: Mittel

WERTUNG	
GRAFIK	80%
SOUND	75%
SPIELSPASS	88%
GESAMTNOTE	81%

Wenn es Nacht wird im Land der Märchen und alle Leute schlafen, dann erwachen im Laden des Spielzeugmachers die Trollpuppen zum Leben. Sie spielen und singen ausgelassen bis zum nächsten Morgen. Als aber die Babytrolls verschwinden, ist erst einmal Schluß mit der Fröhlichkeit. Der Obertroll zieht zur Befreiungsaktion aus und muß dabei vom Zeitungsland über Unterwasserwelten bis zum Spielzeugland durch viele bunte, phantastische und lustige Welten reisen.

Trollakrobaten in luftiger Höhe

Welten voller Fallen und Schätze

Rettet die Baby-Trolle

LEMMINGS

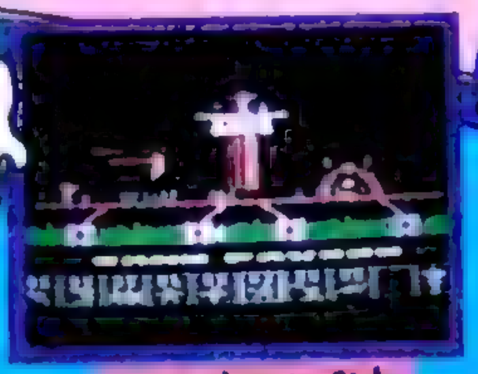
System: NES
Hersteller: OCEAN/Laguna
Schwierigkeitsgrad: Für Einsteiger

WERTUNG	
GRAFIK	70%
SOUND	70%
SPIELSPASS	95%
GESAMTNOTE	78%

Sie wandern und marschieren und lassen sich durch nichts stoppen. Wenn Du unter der grünhaarigen Horde nicht ein paar Agenten hättest, würde die Lemmingbande schnurstracks in jeden Abgrund fallen, der ihnen im Weg ist. Aber mit Deinen Helfern, die Fallschirm springen können, sich durch die höchsten Berge baggern und die steilsten Wände hinaufklettern, kannst Du den Lemmingen einen sicheren Weg nach Hause zeigen. Die kleinen Strolche müssen mit Deiner Hilfe durch 100 verschiedene Level marschieren.

Lemminge auf dem Nachhauseweg

Knifflige Rätsel und verblüffende Lösungen



Das Ziel ist in Sicht

SPIELE - LEXIKON

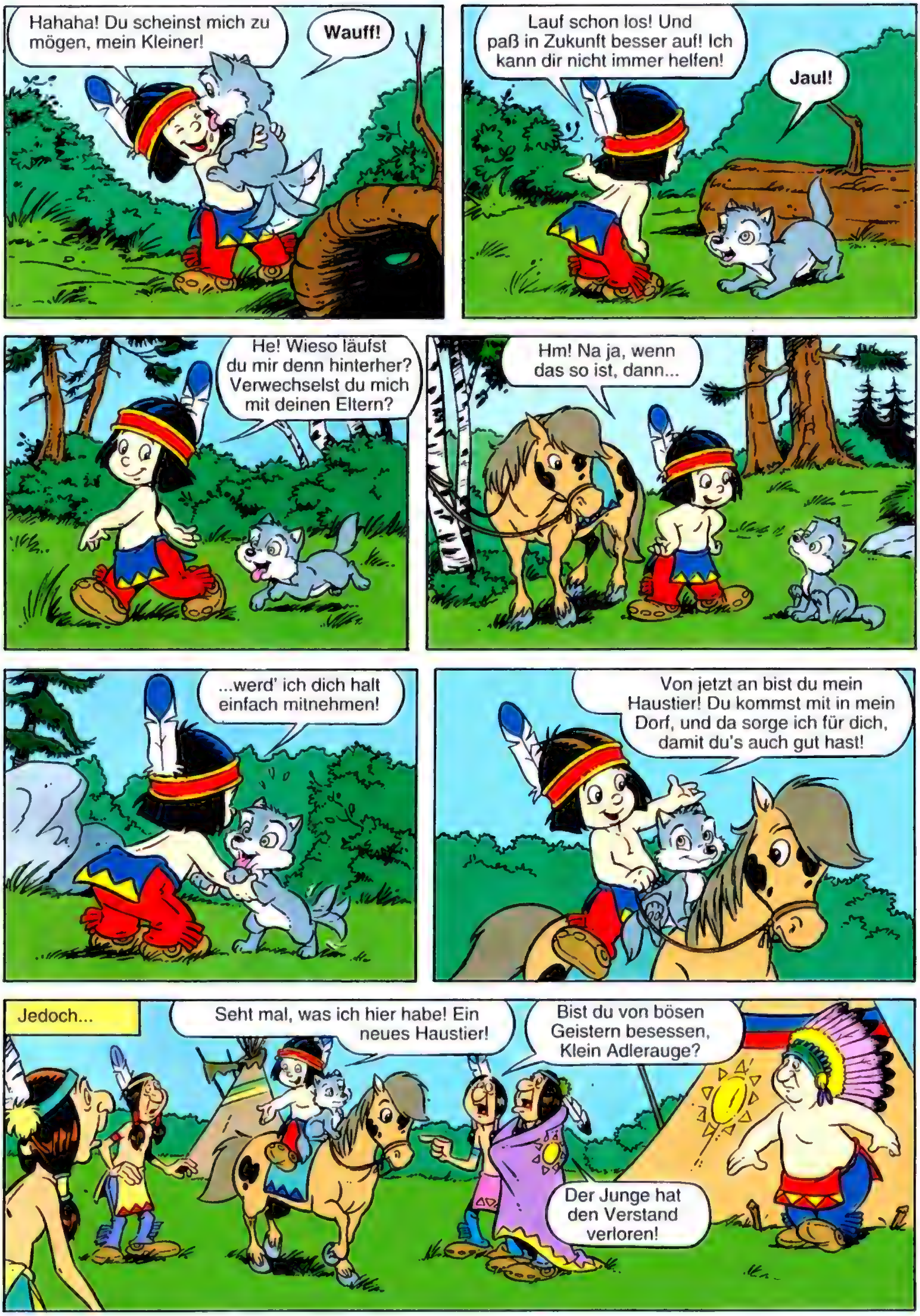
Was ist denn eigentlich...

LEVEL	die einzelnen Teile des Spiels, ungefähr dasselbe wie ein Kapitel in einem Buch
LABYRINTH	ein Irrgarten
JOYPAD	damit steuerst Du Deine Spielfigur durch das Spiel
SCROLLING	wenn das Bild auf dem Monitor nach rechts, links, oben oder unten weitergerollt wird
SPRITE	bewegte Figur oder mobiler Gegenstand auf dem Bildschirm
SAVE-OPTION	hier kann ein Spielstand abgespeichert werden, damit Du später an genau dieser Stelle wieder weiterspielen kannst
PASSWORT	damit kannst Du in einen bestimmten Teil des Spiels wieder einsteigen
RESET	das Computer- oder Konsolen-Spiel wieder neu starten, ohne das Gerät auszuschalten
MODUL	die Plastik-Kassette, die das Spiel enthält
SOUND	die Musik in einem Spiel
SOUND FX	Effekte wie Knallen, Zischen, AUA, Motorbrummen
GRAFIK	das, was Du auf dem Bildschirm siehst
GAME	englisch für Spiel

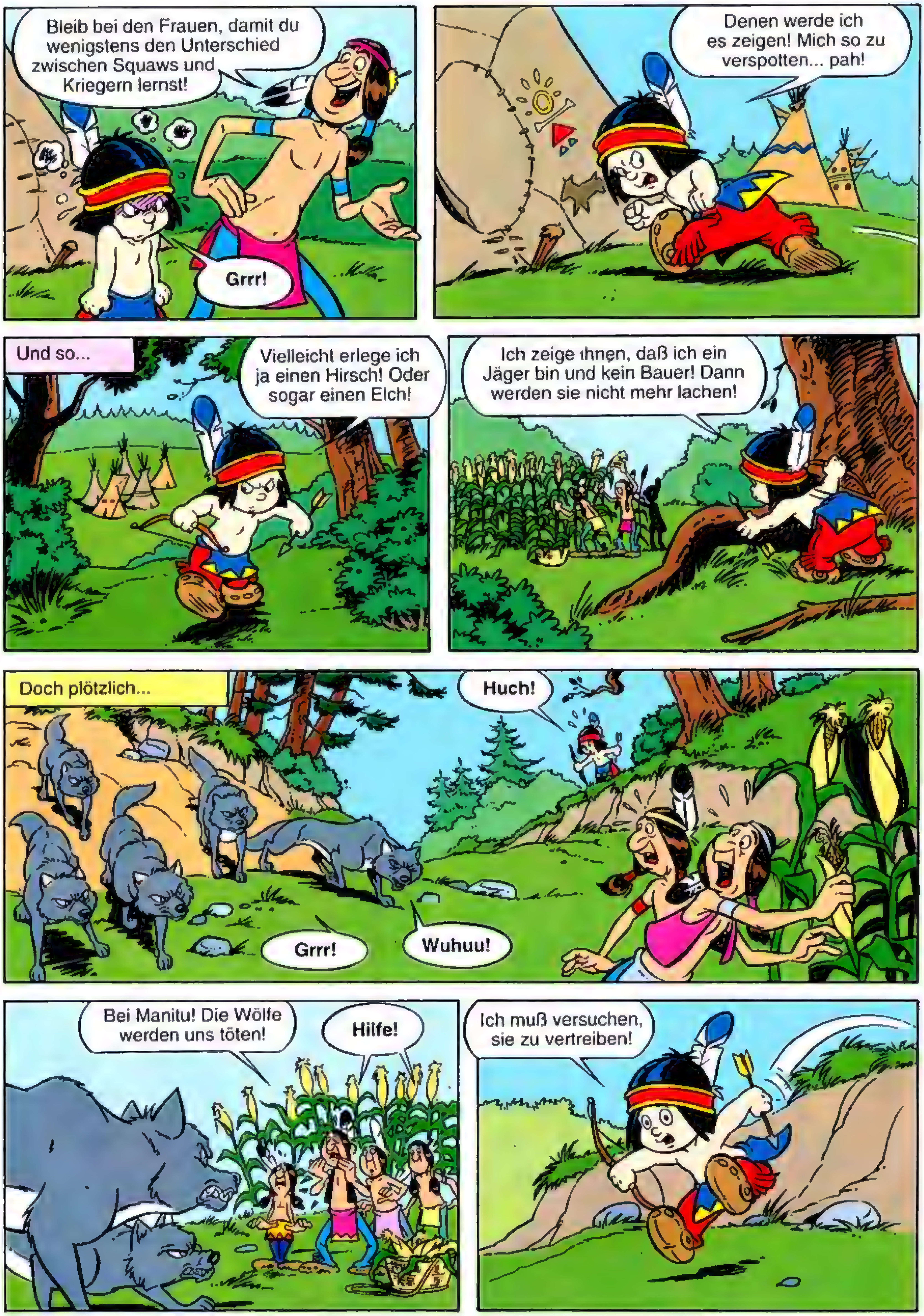
Walt Disney's

KLEIN ADLERAUGE

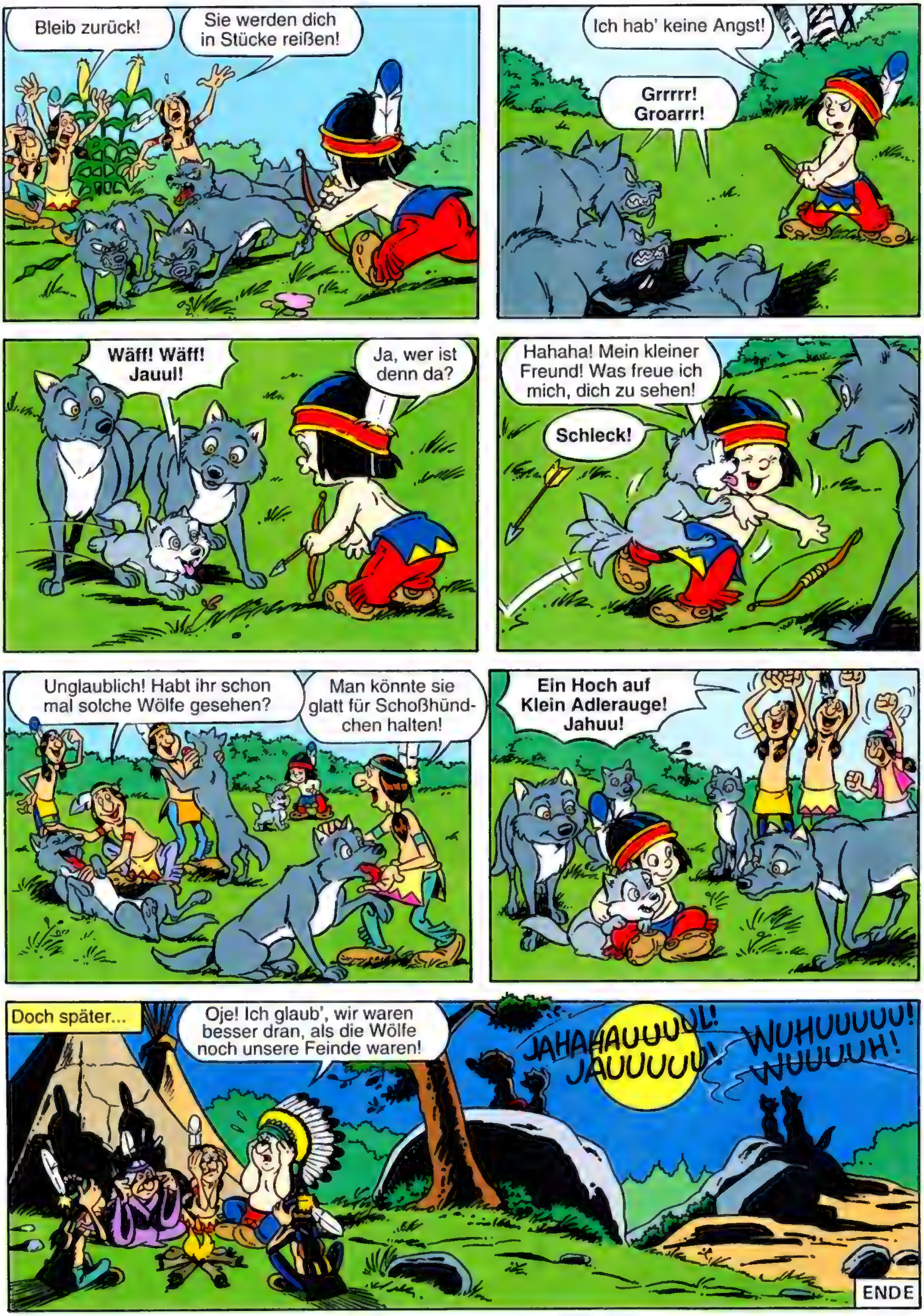
Wer mit den Wölfen heult


Hahaha! Du scheinst mich zu mögen, mein Kleiner!
Wauff!
Lauf schon los! Und paß in Zukunft besser auf! Ich kann dir nicht immer helfen!
Jaul!
He! Wieso läufst du mir denn hinterher? Verwechselst du mich mit deinen Eltern?
Hm! Na ja, wenn das so ist, dann...
...werd' ich dich halt einfach mitnehmen!
Von jetzt an bist du mein Haustier! Du kommst mit in mein Dorf, und da sorge ich für dich, damit du's auch gut hast!
Jedoch...
Seht mal, was ich hier habe! Ein neues Haustier!
Bist du von bösen Geistern besessen, Klein Adlerauge?
Der Junge hat den Verstand verloren!

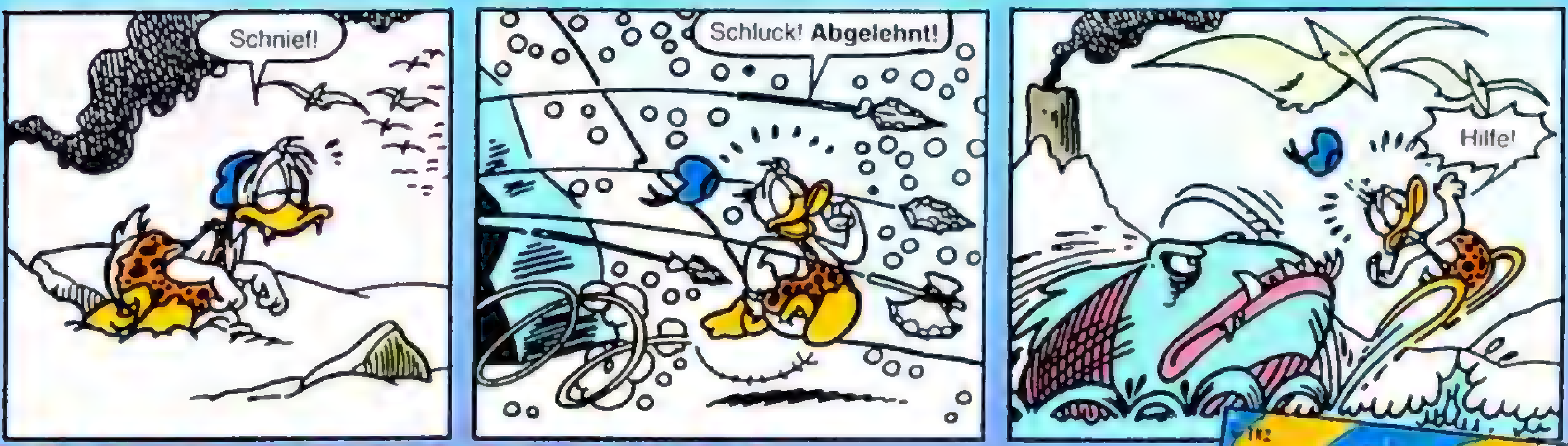
Was ist los mit euch? Der Kleine ist doch süß! Wieso mögt ihr ihn denn nicht?
Ist mein Sohn nicht mehr bei Sinnen? Weißt du nicht, was das ist?
Was ist nur in dich gefahren? Das ist ein Wolfswelpe, und Wölfe sind gefährlich! Bring es schnell zurück!
Aber ich...
Tu, was ich sage! Sofort! Sonst wird bald ein ganzes Wolfsrudel kommen und nach dem Jungen suchen!
Seufz... tut mir leid, Kleiner, aber da kann ich nichts machen!
Später dann...
Wohin wollen die Krieger denn?
Der Mais steht reif auf den Feldern und muß abgeerntet werden!
Darf ich mit-gehen?
Du, der du nicht mal den Unterschied zwischen einem Hund und einem Wolf kennst? Wer weiß, was du da sammelst!
Womöglich bringst du ja Tannenzapfen an!
Ha!
Hoho!



Bleib bei den Frauen, damit du wenigstens den Unterschied zwischen Squaws und Kriegern lernst!
Grrr!
Denen werde ich es zeigen! Mich so zu verspotten... pah!
Und so...
Vielleicht erlege ich ja einen Hirsch! Oder sogar einen Elch!
Ich zeige ihnen, daß ich ein Jäger bin und kein Bauer! Dann werden sie nicht mehr lachen!
Doch plötzlich...
Huch!
Grrr!
Wuhuu!
Bei Manitu! Die Wölfe werden uns töten!
Hilfe!
Ich muß versuchen, sie zu vertreiben!


Bleib zurück!
Sie werden dich in Stücke reißen!
Ich hab' keine Angst!
Grrrrr! Groarrr!
Wäff! Wäff! Jauul!
Ja, wer ist denn da?
Hahaha! Mein kleiner Freund! Was freue ich mich, dich zu sehen!
Schleck!
Unglaublich! Habt ihr schon mal solche Wölfe gesehen?
Man könnte sie glatt für Schoßhündchen halten!
Ein Hoch auf Klein Adlerauge! Jahuu!
Doch später...
Oje! Ich glaub', wir waren besser dran, als die Wölfe noch unsere Feinde waren!
JAHAHAUUUUL!
JAUUUUU!
WUHUUUUU!
WUUUUH!
ENDE

EISIGE ZEITEN!



Die Ducks leben in der Eiszeit, und folglich herrscht in ihrer Wohnhöhle eine grimmige Kälte! Man sinnt auf Abhilfe und schickt den widerstrebenden Donald los, um den Eisknackern das Feuer zu stiebitzen!
Nur mit einem Fell bekleidet irrt Donald also durch die unwirtliche Eiswüste und hat auf seiner Suche nach dem Feuer jede Menge haarsträubende Abenteuer zu bestehen...

Walt Disneys Lustiges Taschenbuch Nr. 182

Jetzt überall, wo es Zeitschriften gibt!

ANZEIGE

Deine WF Gegner sind knüppelhart, schlagkräftig und hinterhältig.

Jetzt 10 x zu gewinnen!

LEG'SIE ALLE AUF'S KREUZ!

Du brauchst Mut, um in den Ring zu steigen. Aber Du brauchst eine Wahnsinns-Power um da siegreich wieder rauszukommen. Einzel- und Teamkämpfe. 1 - 2 Spieler. Alle wichtigen Griffe, Heber und Würfe. Leg die Superstars der WWF® auf die Matte - aber aufgepaßt, mit den Jungs ist nicht zu spaßen ...
Acclaim® - Go for the Game

Mitspielen - mitgewinnen:

13. 5. 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Catch Dir die Acclaim® Video-Spiele für:

Game Boy™ | Nintendo Entertainment System® | Super Nintendo Entertainment System™

LICENSED BY Nintendo | GAME BOY | SUPER NINTENDO | LJN | Acclaim

MM 18/93

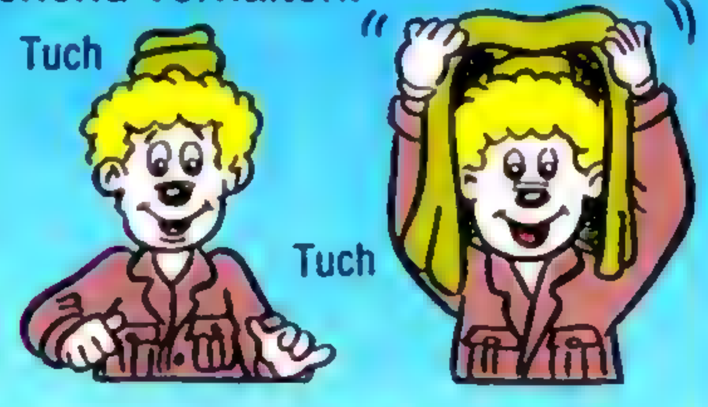
WWF® and World Wrestling Federation® are registered trademarks of TitanSports, Inc. Hulk Hogan™, Hulkamania™ and Hulkster™ are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive characters, names, titles, logos and likenesses used herein are trademarks of TitanSports, Inc. © 1992 All Rights Reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1992 LJN, Ltd. All Rights Reserved.

zwischen Wüste und Packeis

Abenteuer

EV-MM 1893/5

Ein Bergabenteuer bei Lawinengefahr? Bei Gewitter durch einen Wald marschieren? Bei Windstärke 9 mit einem kleinen Boot hinaus?
Nein danke! So etwas darf nicht passieren!
Deshalb mußt du, wie jeder andere Abenteurer, wissen, wie das Wetter wird – und dich entsprechend verhalten.



Wetter-Check

Blitzschnell wissen, wie das Wetter wird:
Deine Wetter-Check-Karte ist eine richtige kleine Wetterstation zum Mitnehmen.

Sie zeigt dir die **Wetterlage**. Wenn sich das Feld in den Regenbereich hinein verfärbt, wird es bald regnen.

und die **Temperatur**

Weitere Tips zur Wettervorhersage auf den nächsten Seiten.

Die richtige Ausrüstung

Ganz egal, wie es kommt: Weder Schnee noch Hagel noch stechende Sonne kann den Abenteurer schrecken. Er weiß sich für je des Wetter richtig auszurüsten:

Bei Sonne und Hitze

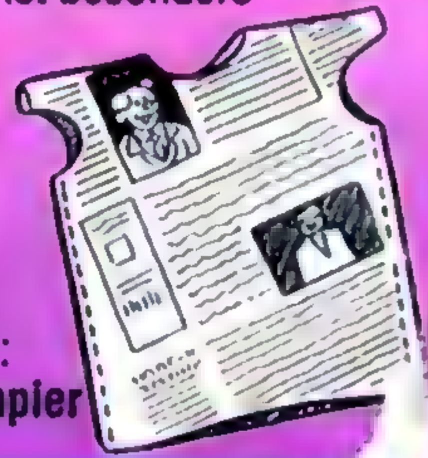
Dünne und helle Kleidung. Körper mit langen Hosen und langärmeligem Hemd bedeckt halten.

Wenn du keinen Hut hast, mache dir aus zwei Tüchern und einem Band einen original Wüstensonnenschutz.

Bei Schnee und Kälte

Warme Kleidung. Mehrere dünne Kleidungsstücke übereinander halten besser warm als ein dickes. Äußere Kleidung wasserabweisend.

Achtung: Viel kalorienreiche Nahrung zu dir nehmen. Die setzt dein Körper in Wärme um. Die warme Mütze ist besonders wichtig, denn bis zur Hälfte der Körperwärme geht über den Kopf verloren.



Warmhalter zwischen Hemd und Unterhemd: **Weste aus Zeitungspapier**

Gegen Schneeblindheit hilft diese **Schneebrille** aus Eierkarton

Bei Regen und Nässe

Wasserabstoßende Kleidung, die aber Körperfeuchtigkeit nach außen durchläßt.

Achtung! Trockene Reservekleider in wasserdichtem Beutel mitnehmen und nasse Kleider bei erster Gelegenheit wechseln!

Regencape, aus einem Plastikmüllsack geschnitten

Notschuh aus altem Autoreifen und Kordel

Das Wetter selbst vorhersagen

Der Wetterbericht ist eine feine Sache. Doch er kümmert sich um große Gebiete. Wie das Wetter gerade in dem kleinen Tal wird, in dem **dein** Abenteuer steigt – das mußt du selbst vorhersagen. MICKY MAUS sagt dir, wie.

EV-MM 1893/3

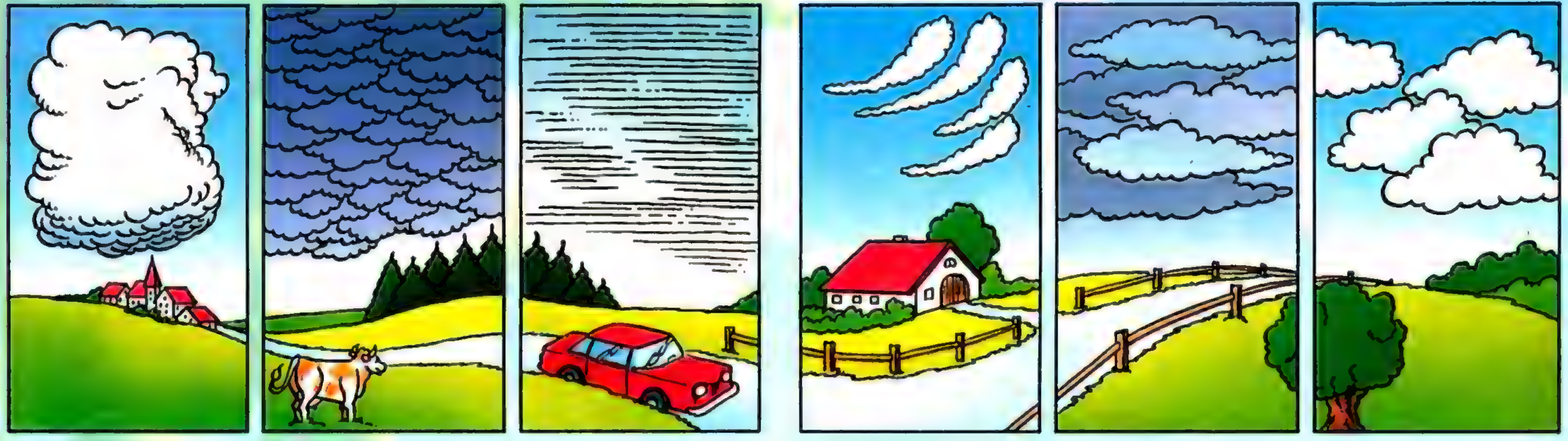
Der Wetterfrosch

So machte man es früher mit der Wettervorhersage.

Feuchte Luft = schlechtes Wetter = Frosch oben
Denn die Haut des Frosches ist feucht, er setzt sich ins Trockene.
Trockene Luft = gutes Wetter = Frosch unten
Denn die Haut des Frosches trocknet aus, er setzt sich ins Wasser.
Bitte setze aber selbst keinen Frosch ins Glas. Das wäre Tierquälerei.

Wolken als Wetterboten

Es gibt ganz verschiedene Wolken am Himmel. Und jede Wolkenart verrät dir etwas darüber, wie das Wetter wird. Für die Anordnung unserer Wolkenbilder gilt: Je weiter links eine Wolke steht, um so schlechteres Wetter zeigt sie an.



Niedrige Haufenwolken (wissenschaftliche Bezeichnung: *Cumulonimbus*): Sturm und Gewitter!

Mittelhohe, dunkle, flache Wolken *(Nimbostratus)*: Regen!

Niedrighängende nebelartige Wolken *(Stratus)*: Wahrscheinlich Nieselregen.

Sehr hohe Federwolken *(Cirrus)*: Regen in den nächsten Tagen.

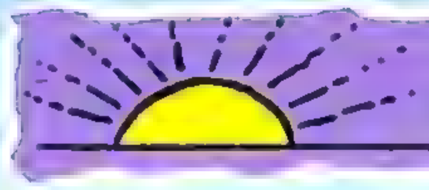
Niedrige, schmale ‚gleichmäßige Wolkenwülste und -klumpen *(Stratocumulus)*: Bringen selten Regen.

Ziemlich niedrige Quellwolken *(Cumulus)*: Fast sicher schönes Wetter.

Die Zeichen deuten

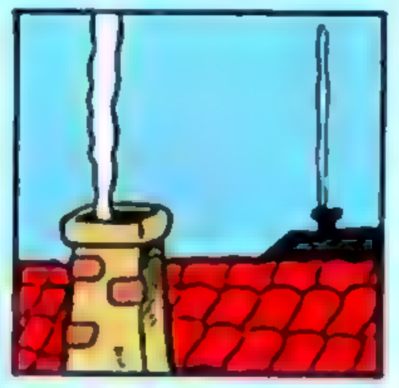
EV-MM 1893/4

Nicht nur Wolken und Meßgeräte sagen dir, wie das Wetter wird. Die Welt um dich herum ist voll von Wetterzeichen.



Zeichen für gutes Wetter

- Morgens starker Tau
- Himmel morgens grau
- Rauch steigt morgens senkrecht auf

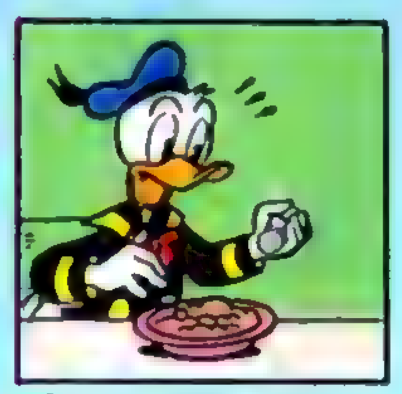


- Flimmernde Luft
- Ostwind
- Im Wald ist es wärmer als auf dem Feld
- Die weißen Kondensstreifen von Düsenfliegern verschwinden schnell
- Ameisen laufen kreuz und quer durcheinander
- Schwalben und Mücken fliegen hoch
- Abends Froschquaken und Grillenzirpen
- Abendrot

Zeichen für schlechtes Wetter

- Leuchtendes Morgenrot
- Morgens blauer Himmel
- Hunde nagen an Gras

- Rauch kommt nicht zum Schornstein heraus
- Mücken, Schwalben fliegen tief
- Salz wird feucht



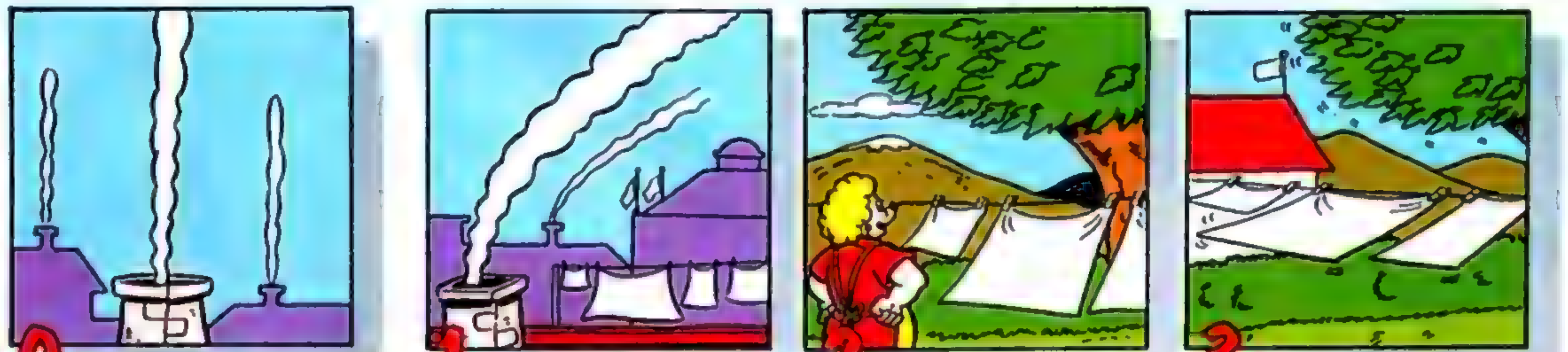
- Gute Fernsicht
- Viele Regenwürmer zu sehen
- Tiere auf den Weiden sind unruhig
- Dunstiger Hof um Sonne oder Mond
- Grau verhangener Abendhimmel
- Sterne funkeln stark
- West-, Nordwestwind
- Katzen putzen sich lang, besonders hinter den Ohren

- Der Radioempfang wird durch Knistern und Krachen gestört

Am sichersten kannst du sein, wenn viele Zeichen zusammenkommen.

Die Windstärken

Nicht nur für Seeleute ist es wichtig, die verschiedenen Windstärken zu kennen.



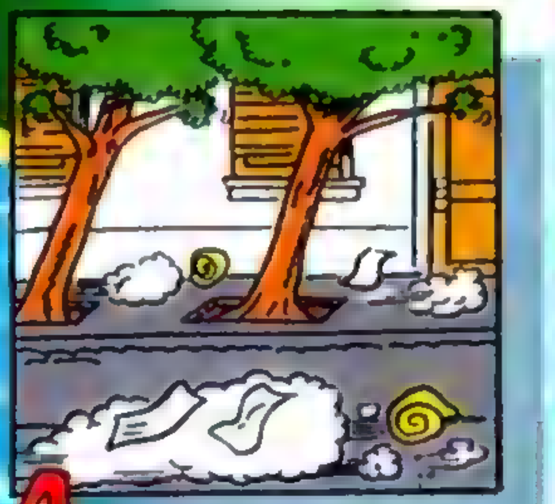
Windstärke

0 Kein Wind. Rauch steigt gerade nach oben.

1 Leichte Luftbewegung, man sieht sie am Rauch. Wäsche bewegt sich nicht.

2 Wind im Gesicht fühlbar. Wäsche bewegt sich leicht hin und her. Blätter säuseln.

3 Blätter bewegen sich. Eine leichte Fahne weht. Wäsche weht in eine Richtung.

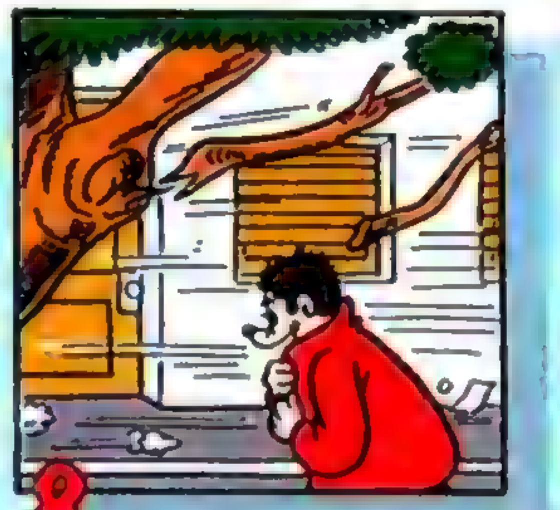


4 Staub und Papierfetzen werden aufgewirbelt. Kleine Zweige bewegen sich.

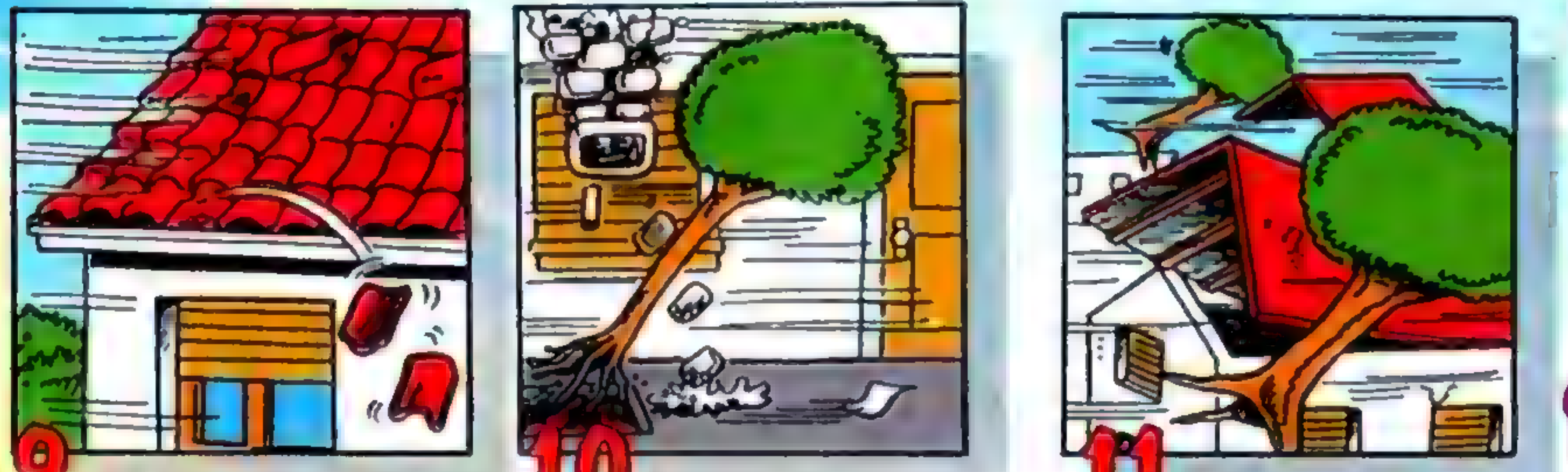
5 Kleine Bäume schwanken etwas. Kräuselwellen auf Teichen. Wäsche waagerecht.

6 Starke Äste bewegen sich. Telefonleitungen „singen". Schirme nur mit Mühe zu halten.

7 Größere Bäume schwanken. Gehen gegen den Wind kostet Anstrengung.



8 Der Wind bricht kleinere Zweige ab. Das Gehen im Wind ist sehr mühsam.



9 Der Wind bricht größere Zweige und deckt Dachziegel ab.

10 Kleinere Bäume werden entwurzelt, Schornsteine werden von den Dächern geweht.

11 Heftiger Sturm. Mittlere Bäume werden entwurzelt. Schwere Schäden an Gebäuden.

Das selbstgemachte Barometer

Ein nützliches Instrument zur Wettervorhersage ist ein Barometer, ein Gerät zur Messung des Luftdrucks. Du kannst dir selber eins machen.

So wird dein Barometer konstruiert:

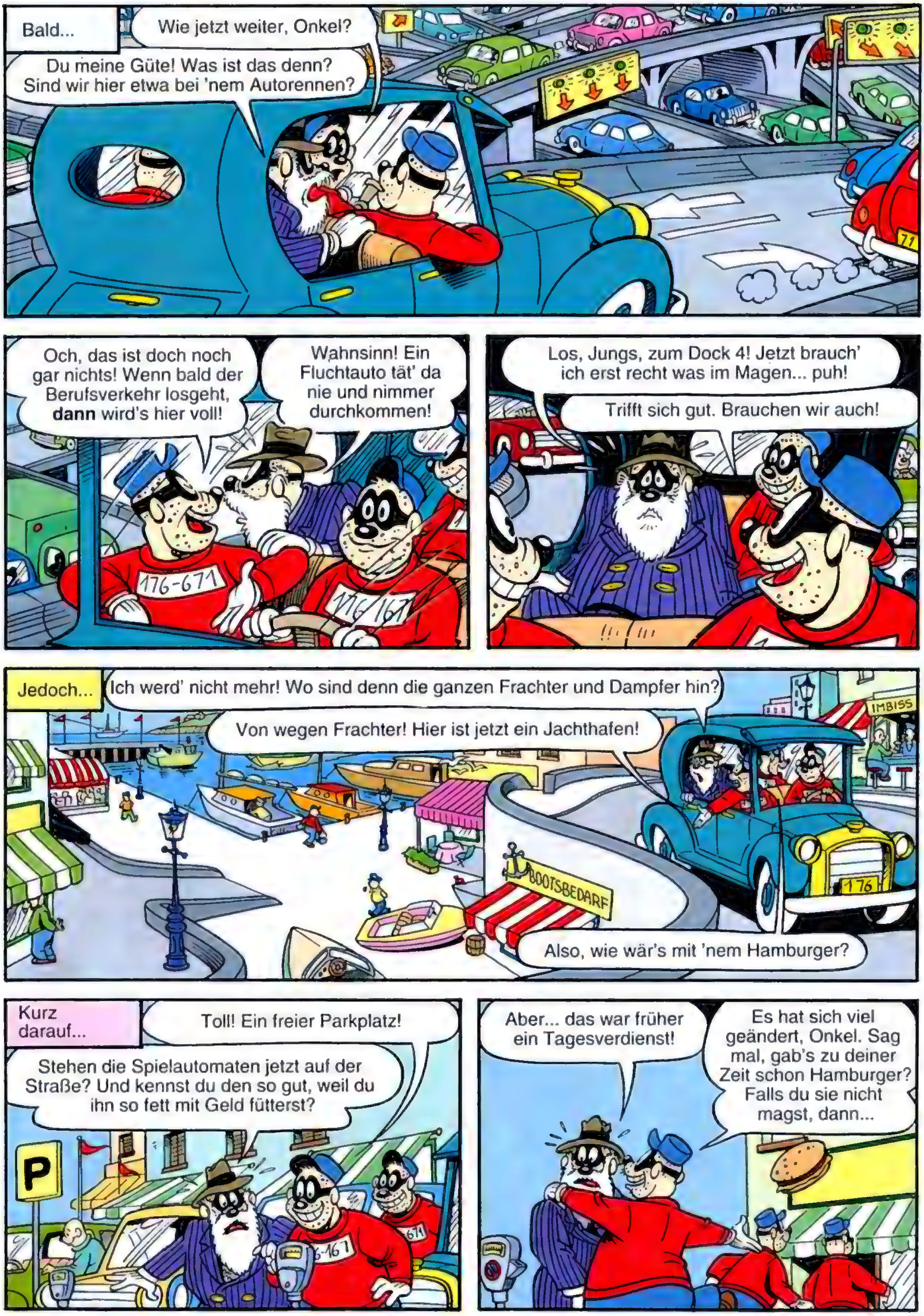
So funktioniert dein Barometer:

Hoher Luftdruck drückt die Ballonhaut nach innen, der Strohhalm steigt – das Wetter wird schön. Bei niedrigem Luftdruck ist auch der Druck auf die Ballonhaut schwächer, der Strohhalm fällt – das Wetter wird schlecht.

Walt Disneys

PANZERKNACKER

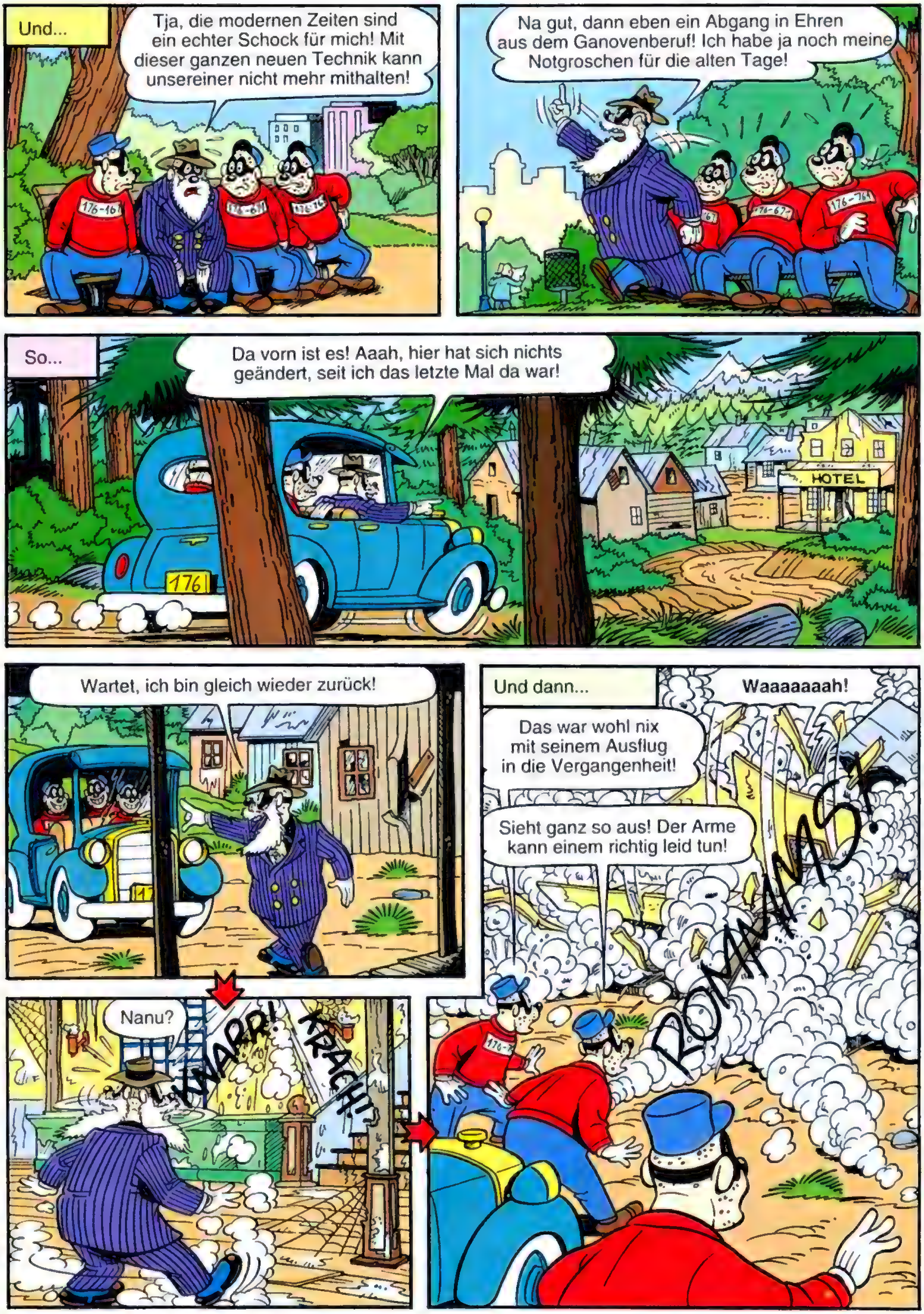
Die gute alte Zeit


Bald...
Wie jetzt weiter, Onkel?
Du meine Güte! Was ist das denn? Sind wir hier etwa bei 'nem Autorennen?
Och, das ist doch noch gar nichts! Wenn bald der Berufsverkehr losgeht, **dann** wird's hier voll!
Wahnsinn! Ein Fluchtauto tät' da nie und nimmer durchkommen!
Los, Jungs, zum Dock 4! Jetzt brauch' ich erst recht was im Magen... puh!
Trifft sich gut. Brauchen wir auch!
Jedoch...
Ich werd' nicht mehr! Wo sind denn die ganzen Frachter und Dampfer hin?
Von wegen Frachter! Hier ist jetzt ein Jachthafen!
IMBISS
BOOTSBEDARF
Also, wie wär's mit 'nem Hamburger?
Kurz darauf...
Toll! Ein freier Parkplatz!
Stehen die Spielautomaten jetzt auf der Straße? Und kennst du den so gut, weil du ihn so fett mit Geld fütterst?
P
Aber... das war früher ein Tagesverdienst!
Es hat sich viel geändert, Onkel. Sag mal, gab's zu deiner Zeit schon Hamburger? Falls du sie nicht magst, dann...

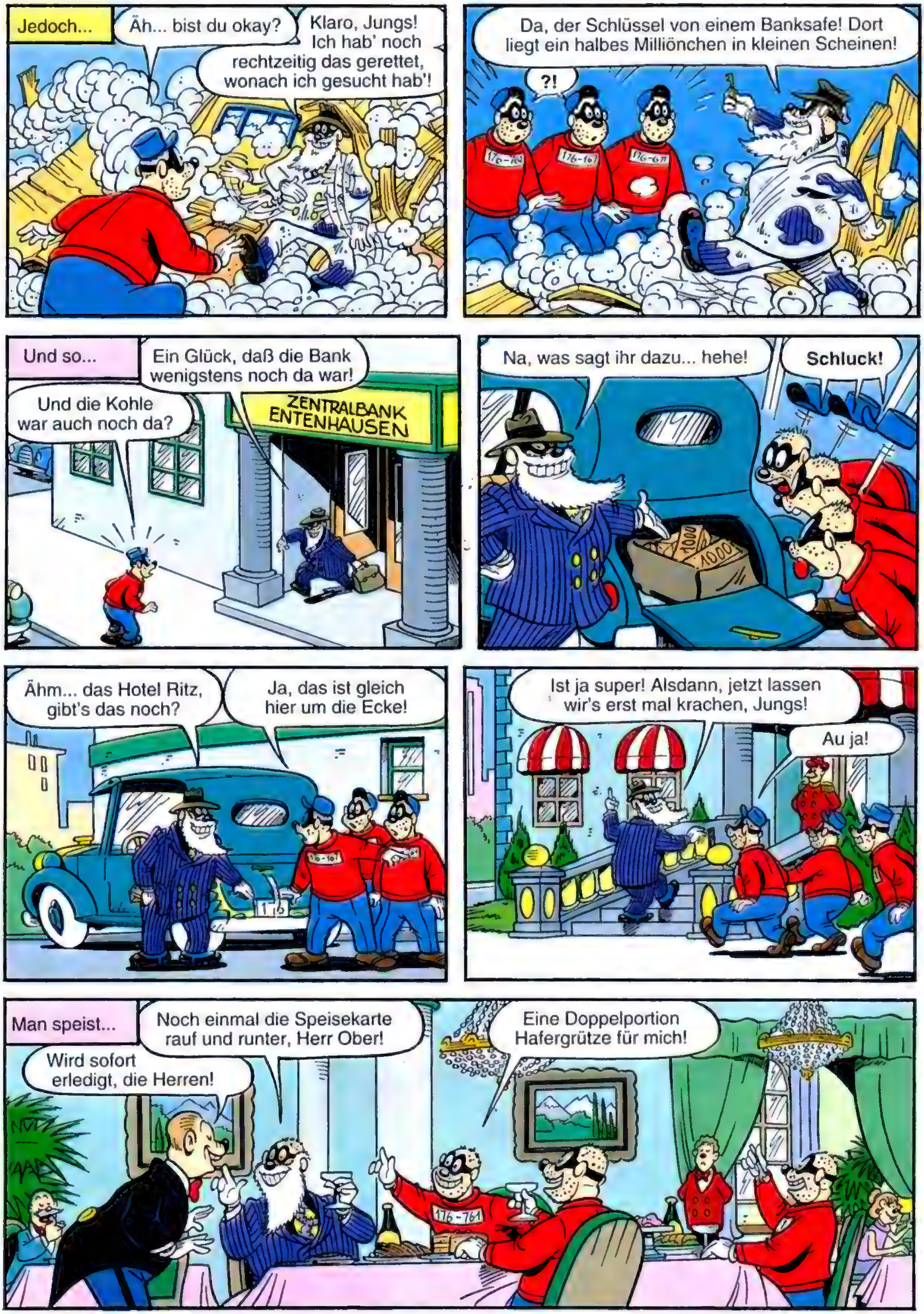
Doch...
Köstlich! Nach dem Fraß im Knast schmeckt einem alles, Jungs!
Hey Babaribahh!
Wa-wa-was ist das?
Jauuuuu!
Paß gefälligst auf, du Rabauke!
Tschabbedidschabb!
Hat mich da grad ein Zug gestreift?
Onkel, das ist der Fortschritt!
Schwamm drüber! Schaut mal, die Karre da! Die wär' doch was, oder?
Was wär' was?
Kommt, wir machen 'ne kleine Spritztour! In zwei Minuten habe ich das Ding gestartet!
Finger weg!
Aaaaahhhhh!
Uiiiiih! Uiiiiih!

Umwelt-Detektiv
FELIX FINDIG
klärt auf
Die Super-Spürnase in Sachen Umweltschutz
„Kolossal knifflig, Freunde: Was steckt hinter der müden Stimmung bei der Büffel-Bande?“
„Seltsam, während die Falken in Ihrer Baumhütte schon feste feiern, ist bei den Büffeln überhaupt nichts los! Können die tiefen Spuren, die ins Lager der Büffel führen, das Rätsel lösen?“
Wirklich ein verzwickter Fall, stimmt's? Aber unser Felix Findig läßt nicht locker... und endlich hat er die Lösung: Die Büffel haben schwere Getränkekisten auf ihre Abenteuer-Tour mitgeschleppt. Kein Wunder, daß ihnen die Puste ausgeht!
Die Falken zeigen Köpfchen – Sie haben die federleichten Capri-Sonne Trinkpacks im Gepäck. Capri-Sonne im Trinkpack ist ideal für unterwegs: Löscht den großen Abenteuer-Durst und hat nur ganz wenig Verpackung, nicht mal 5 Gramm je Trinkpack! Zum Vergleich: Das ist weniger als drei Gummibärchen wiegen.
Capri-Sonne
Orange
„Kombiniere: Riesengeschmack drin – wenig Verpackung drum!“
Felix Findig und seine kniffligsten Fälle – jetzt auch auf den Rückseiten der Capri-Sonne 10er Boxen. Nähere Infos bei: Deutsche SiSi-Werke, Heidelberg.
Übrigens: Der Capri-Sonne Trinkpack ist wiederverwertbar (Recycling). Also: Falls Ihr schon eine gelbe Wertstofftonne habt, rein damit.

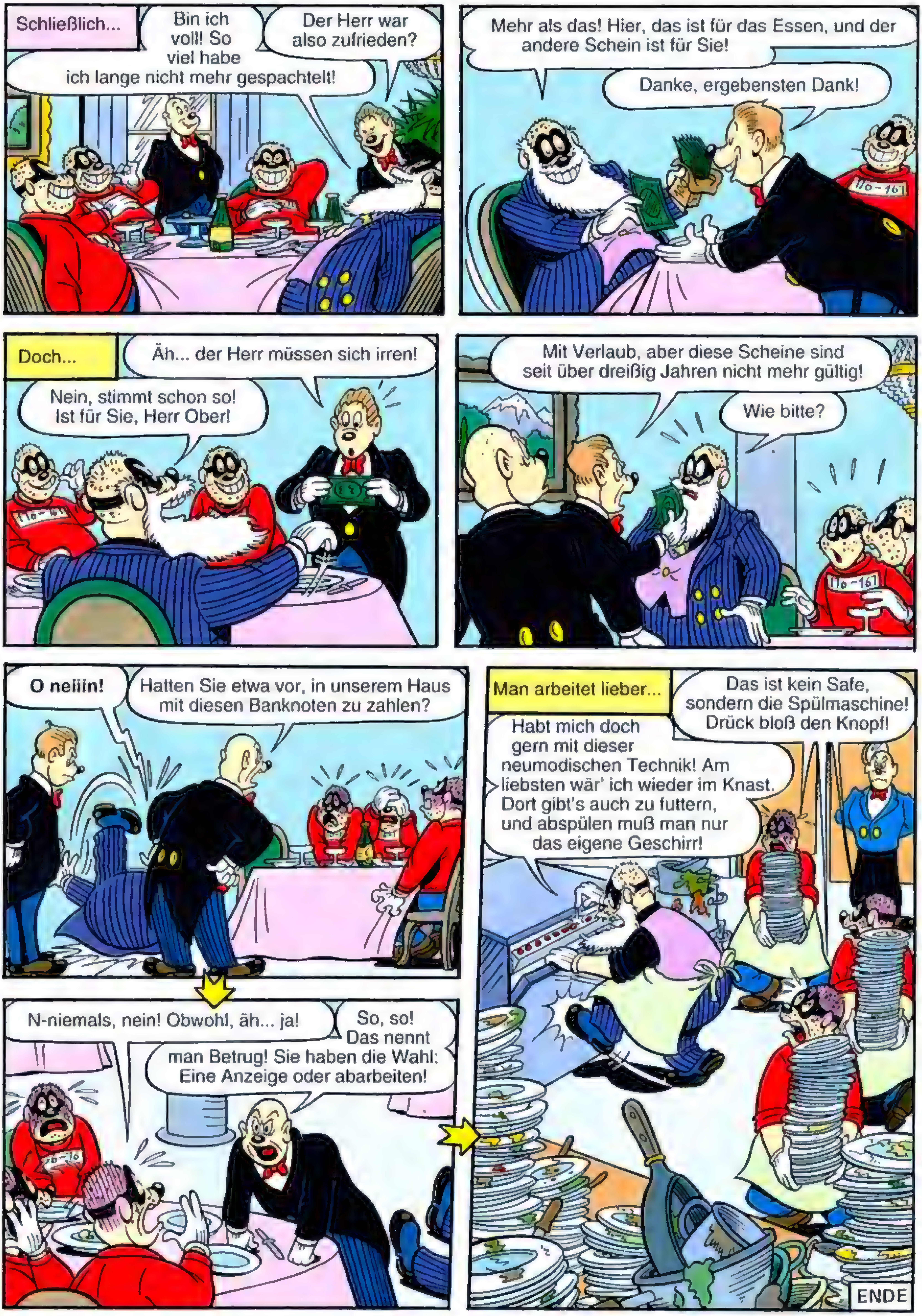
Was ist das denn?
Eine Alarmanlage im Auto! Haben Tüftler erfunden, während du noch im Bau warst!
Uiiiiih! Uiiiih!
Gegen die Dinger hat man als Dieb heutzutage keine Chance mehr!
Das ist ja noch lauter als die Gefängnissirene beim Massenausbruch anno dreiundfünfzig!
Uiiiih! Uiiiih!
Bald...
So, besser jetzt?
Einigermaßen! He, was sehe ich denn da drüben?
Wie praktisch! Ziegelsteine direkt vor 'nem Klunkerladen!
JUWELIER
Halt! Laß die Finger davon!
Harharhar!
ZACK!
Ungh!
SCHRILL!
Los, lauf, was du kannst!
Stöööhn!
Die guten alten Zeiten sind vorbei! Juweliere haben jetzt Alarmanlagen und Panzerglasfenster!



Und...
Tja, die modernen Zeiten sind ein echter Schock für mich! Mit dieser ganzen neuen Technik kann unsereiner nicht mehr mithalten!
Na gut, dann eben ein Abgang in Ehren aus dem Ganovenberuf! Ich habe ja noch meine Notgroschen für die alten Tage!
So...
Da vorn ist es! Aaah, hier hat sich nichts geändert, seit ich das letzte Mal da war!
HOTEL
Wartet, ich bin gleich wieder zurück!
Nanu?
KNARR!
KRACH!
Und dann...
Waaaaaaah!
Das war wohl nix mit seinem Ausflug in die Vergangenheit!
Sieht ganz so aus! Der Arme kann einem richtig leid tun!
ROMMMS!



Jedoch...
Äh... bist du okay?
Klaro, Jungs! Ich hab' noch rechtzeitig das gerettet, wonach ich gesucht hab'!
Da, der Schlüssel von einem Banksafe! Dort liegt ein halbes Milliönchen in kleinen Scheinen!
?!
Und so...
Ein Glück, daß die Bank wenigstens noch da war!
Und die Kohle war auch noch da?
ZENTRALBANK ENTENHAUSEN
Na, was sagt ihr dazu... hehe!
Schluck!
Ähm... das Hotel Ritz, gibt's das noch?
Ja, das ist gleich hier um die Ecke!
Ist ja super! Alsdann, jetzt lassen wir's erst mal krachen, Jungs!
Au ja!
Man speist...
Noch einmal die Speisekarte rauf und runter, Herr Ober!
Wird sofort erledigt, die Herren!
Eine Doppelportion Hafergrütze für mich!


Schließlich...
Bin ich voll! So viel habe ich lange nicht mehr gespachtelt!
Der Herr war also zufrieden?
Mehr als das! Hier, das ist für das Essen, und der andere Schein ist für Sie!
Danke, ergebensten Dank!
Doch...
Äh... der Herr müssen sich irren!
Nein, stimmt schon so! Ist für Sie, Herr Ober!
Mit Verlaub, aber diese Scheine sind seit über dreißig Jahren nicht mehr gültig!
Wie bitte?
O neiiin!
Hatten Sie etwa vor, in unserem Haus mit diesen Banknoten zu zahlen?
N-niemals, nein! Obwohl, äh... ja!
So, so! Das nennt man Betrug! Sie haben die Wahl: Eine Anzeige oder abarbeiten!
Man arbeitet lieber...
Das ist kein Safe, sondern die Spülmaschine! Drück bloß den Knopf!
Habt mich doch gern mit dieser neumodischen Technik! Am liebsten wär' ich wieder im Knast. Dort gibt's auch zu futtern, und abspülen muß man nur das eigene Geschirr!
ENDE

ANZEIGE

KIDDY finden Sie in Ihrer Nähe bei:

Bundesrepublik Deutschland: **1000** Berlin 31, Pippi Lotta • **1000** Berlin 28, Mary Poppins • **1000** Berlin 41, Die 7 Zwerge • **1000** Berlin 45, Villa Kunterbunt • **1197** Berlin, Liane´s Hits for Kids • **2117** Tostedt, Sander + Meyer • **2447** Heiligenhafen, Nina`s Kinderladen • **3203** Sarstedt, Sporthaus • **3303** Vechelde, Jo-Jo Kindermoden • **3360** Osterrode, Sport Rinne • **4010** Hilden, Konfetti • **4018** Langenfeld, Piccolo Kindermode • **4040** Neuss 1, Astico •**4200** Oberhausen 11, Sport Hoffmann • **4320** Hattlingen, Kindereck • **4354** Datteln, A & M • **4730** Ahlen, Sport Arnemann • **5024** Pulheim, Bines Kinderparadies • **5090** Leverkusen 1, Roehrich Sporthaus • **5138** Heinsberg/Porselen, Schaefer • **5452** Mending, Textilhaus Mintgen • **5653** Leichlingen 1, Regenbogen Kindermoden • **6222** Geisenheim, Junior´s • **6300** Giessen, Heinzelmaenchen • **6475** Maintal, Pepini • **6550** Bad Kreuznach, Stenger GmbH+Co KG • **6600** Saarbrücken, Sinn Mode • **6653** Blieskastel-Breitf., Eifler • **6680** Neunkirchen/Saar, Ruffing • **6704** Mutterstadt, Caddel • **6724** Dudenhofen, Sport Speth • **6790** Landstuhl, Piccolo´s Sportswear • **6800** Mannheim 1, Engelhorn&Sturm • **7000** Stuttgart 1, Cillis • **7032** Sindelfingen, Hohenstein • **7033** Herrenberg, Kinderland Kaufmann • **7090** Ellwangen, Brenner Anne • **7100** Heilbronn, Saemann GmbH + Co KG • **7106** Neuenstadt/Stein, Piccolino • **7140** Ludwigsburg, Sport + Freizeit • **7345** Deggingen, Inge´s Kinderladen • **7143** Vaihingen/Enz, Barbara´s Kinderst. • **7410** Reutlingen 1, Haux C. F. • **7520** Bruchsal, Piccolina • **7552** Durmersheim, Brita´s Jeanslädele • **7612** Haslach, Hansjakob • **8000** München 21, Kunterbund • **8000** München 26, Sport Schuster • **8000** München 40, Krimmer • **8000** München 80, Kinderland Berg • **8011** Hohenkirchen, Chico y Chicas • **8045** Ismaning, Lizzy´s Kindermoden • **8063** Odelzhausen, Textil Schmid • **8102** Mittenwald, Minimaxi • **8120** Weilheim, Hapfelmeier • **8160** Miesbach, Picolino • **8250** Dorfen, NANU • **8420** Kelheim, Freizeitmoden • **8450** Amberg, Sport Storg • **8458** Sulzbach-Rosenberg, Kinderladen • **8460** Schwandorf, Beer • **8510** Fürth, Baetz GmbH • **8530** Neustadt/Aisch, Evelyns Kinderland • **8600** Bamberg, Hampel • **8602** Wachenroth, Murk GmbH • **8700** Würzburg, Elite GmbH • **8714** Wiesendheid, Bambini • **8720** Schweinfurt, Bambini • **8751** Heimbuchenthal, Modestübchen • **8902** Neusäss, Hänsel+Gretel • **8907** Thannhausen/Schw., Frommelt • **8939** Rammingen, Kinderstüble • **8950** Kaufbeuren, Einhorn´s Kinderland • **8972** Sonthofen, JoJo Kindermoden
1250 Erkner, Katja`s Kinder Shop • **1320** Angermünde, Petra Günther GmbH • **2140** Anklam, Kinderparadies • **3700** Wernigerod, Marlen`s Kinderboutique • **6080** Schmalkalden, Modessa GmbH • **7500** Cottbus, Boutique Illing • **7980** Finsterwalde, Friedrich J.

Schweiz: **3072** Ostermündingen, Papillon • **3123** Pelp, Mikado • **3250** Lyss, Oxalis •**3360** Herzogenbuchsee, Baby Früh AG • **3415** Hasle-Ruegsau, Fatto Matto • **3457** Wasen, Franz AG • **3510** Konolfingen, Moni's Kindershop • **3612** Steffisburg, Bambi • **3780** Gstaad, Glacier Sport AG • **3920** Zermatt, Papermoon • **4242** Laufen, Ruf Moden • **4313** Möhlin, Pinocchio • **4147** Aesch, Chleiderhuesli • **4410** Liestal, Rusterholz • **4500** Solothurn, Hirsig • **5000** Aarau, Bebeboutique • **5442** Fislisbach, Textil am Egge • **5600** Lenzburg, Hosechnopf • **6280** Hochdorf, Its Time • **6460** Altdorf, Trocadero •**7220** Schiers, Vreni´s Kindermode • **7310** Bad Ragaz, AB-Shop • **7563** Samnaun, Alouette Boutique • **8050** Zürich, Kids Extra • **8102** Oberengstringen, Colinette • **8173** Neerach, Walder Textilien • **8267** Berlingen, Norimex • **8302** Kloten, Sylvie's Kindermode • **8500** Frauenfeld, Nuessli AG • **8722** Kaltbrunn, Handistuebli • **8730** Uznach, Bernet • **8754** Nets'tal, Auto Stop • **8810** Horgen, Sony • **8868** Oberurnen, Mueller • **8910** Affoltern, Moni´s Kindershop • **9202** Gossau, Scherzinger • **9450** Altstätten, Wollebaum • **9469** Triesen, Textilhüsli • **9492** Eschen, Marxer-Textilien • **9496** Balzers, Büchel Kinderkonfektion • **9556** Affeltrangen, Heuberger •**9657** Unterwasser, Zum Thurboegli

Österreich: In allen guten Kinderfachgeschäften und den Fachabteilungen der Textilhäuser und Kaufhäuser Österreichs.

KIDDY FASHION GMBH • Hauptstrasse 17 • A-6840 Götzis • Telefon 05523/4791-0 • Fax 3646

Beschatten und beschattet werden

Beschatten!

Eine Aufgabe, die jeder Detektiv beherrschen muß: einen verdächtigen Ganoven verfolgen, ihn nicht aus den Augen verlieren, dabei aber selbst nicht erwischt zu werden.

Beschattet werden

Ein Gefühl, das jeder Detektiv kennt: Irgendetwas stimmt nicht, irgendjemand schleicht dir hinterher. Jetzt heißt es, den Verfolger bei der nächstbesten Gelegenheit abzuhängen!

Die besten Tricks

fürs Beschatten und fürs Abhängen von Verfolgern verrät dir der MICKY-MAUS-Detektiv-Club auf diesen Seiten.

Walt Disney's **MICKY MAUS**

Dunkle Wolken über Entenhausen

Was bisher geschah:
Entenhausen wird von einem geheimnisvollen Erpresser bedroht: Wenn man ihm nicht eine Billion Taler zahlt, will er die Stadt mit ewigem Schnee und Regen überziehen. Im Weltraumforschungszentrum hat er dazu extra eine Rakete gestohlen, um mit ihr sein Wetterpulver in die Stratosphäre zu schießen.
Auf der Suche nach der Rakete entdecken Micky und Goofy mit ihrem Flugzeug auf hoher See den Frachter „Kormoran". Noch bevor sie ihn jedoch inspizieren können, stürzen sie wegen Benzinmangels ab. Hilflos treiben sie mehrere Tage lang auf dem Ozean...

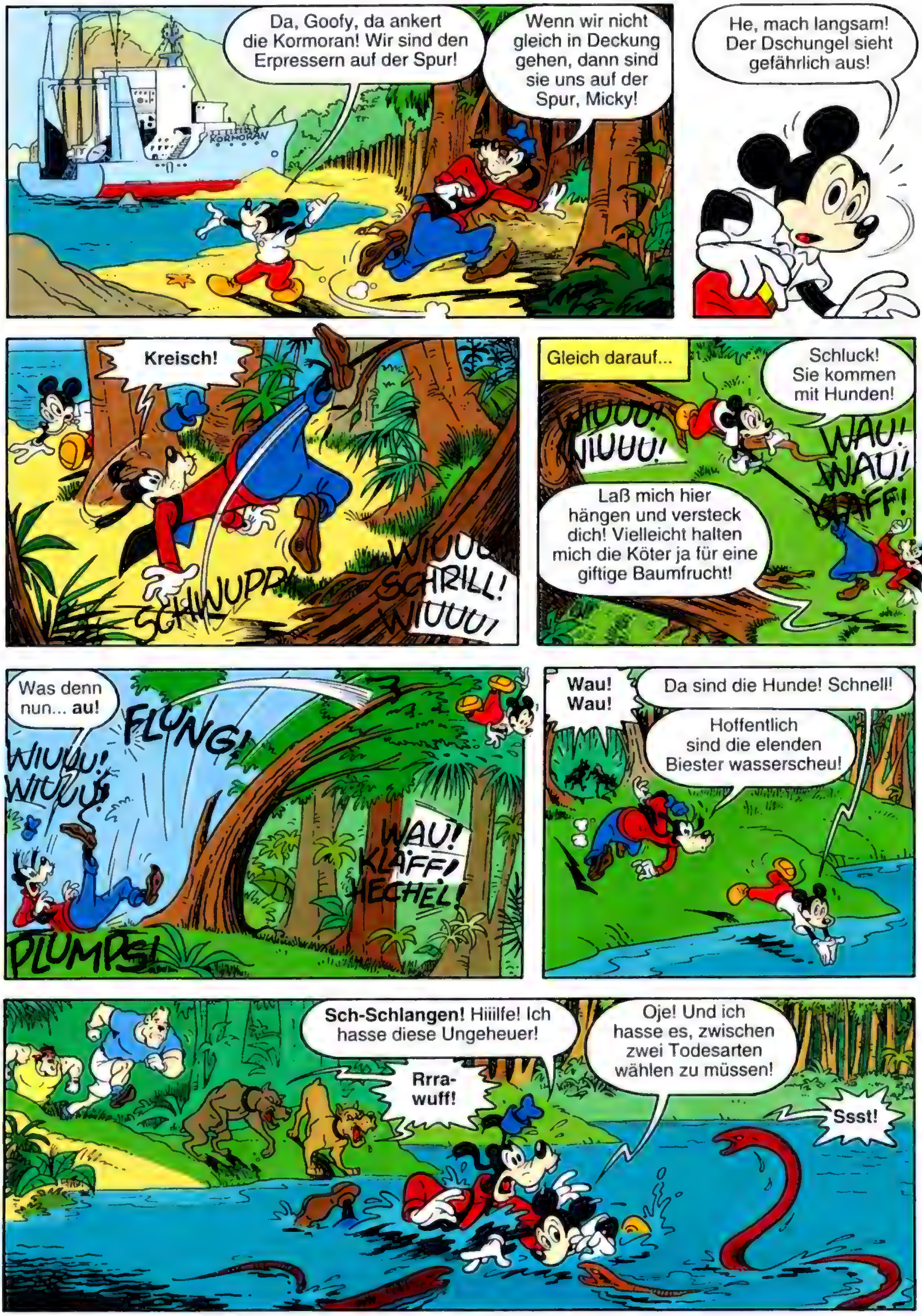
Teil 2

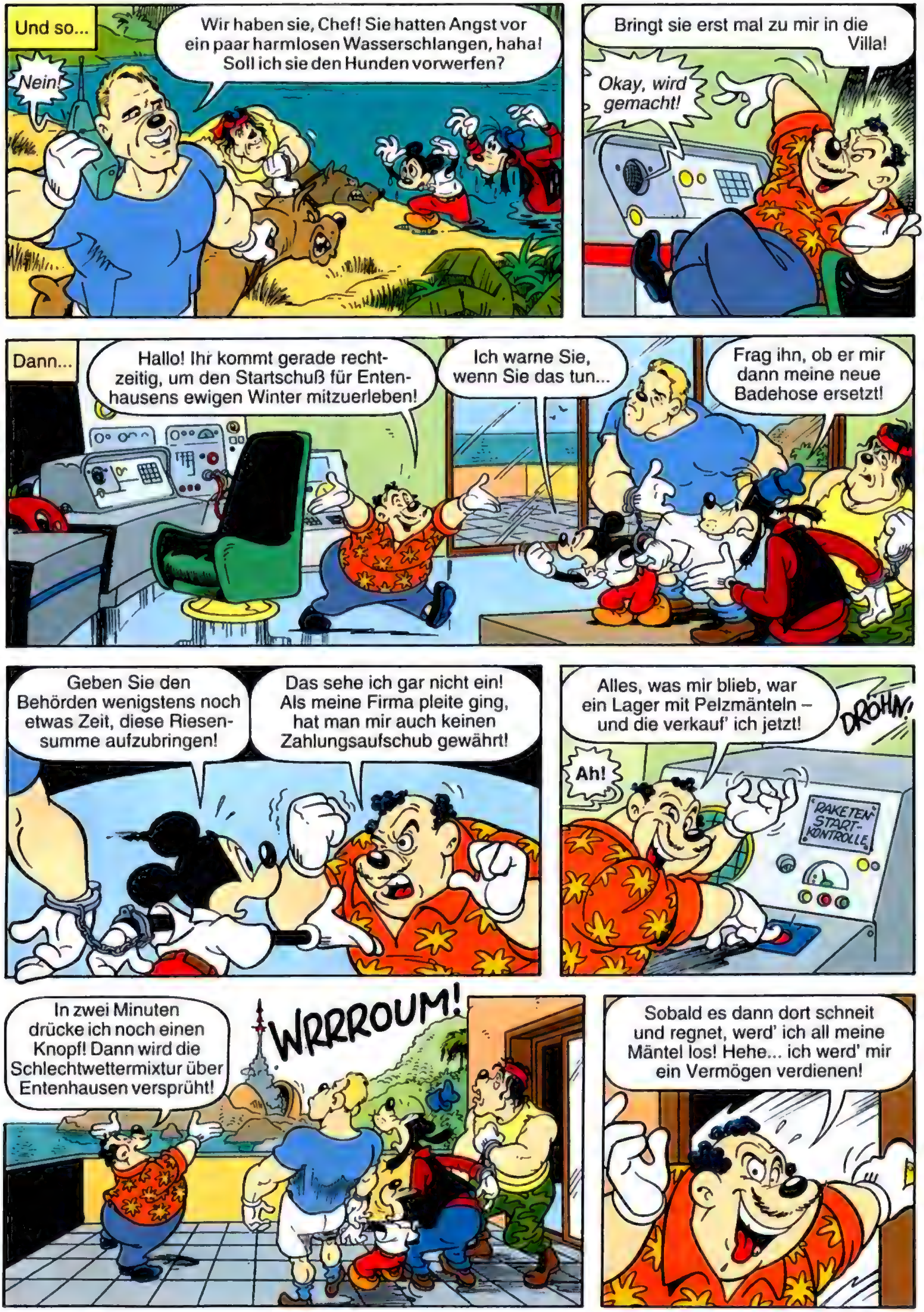
Das will nichts heißen! Die Ärmsten sind in Not, und wir müssen ihnen helfen!
Stöhn!
Hart nach Steuerbord, Käpt'n!
Die sehen aber ganz schön kaputt aus!
Puh, das war knapp! Um ein Haar wären wir über die armen Kerle hinweggefahren!
POLARSTERN
Zieh sie raus, bevor sie noch absaufen!
Und so...
Oje! Die sind ja fix und fertig!
Lange hätten sie es nicht mehr ausgehalten!
Ich glaub', am dringendsten brauchen sie was zu essen!
Dafür ist unser Smutje zuständig! Ich sag' ihm Bescheid!
Und schon bald...
Vielen Dank für Ihre Pflege, Doktor!
Freut mich, daß es euch schon wieder bessergeht! Allerdings bin ich Koch und kein Arzt!
Grüß Gott! Ich bin Käpt'n Dunnerkiel! Freut mich, eure Bekanntschaft zu machen!
Danke! Aber wo sind wir hier?

An Bord der Polarstern, etwa zweihundert Seemeilen südwestlich der Atora-Inseln!
Dann sind wir ja Hunderte von Seemeilen abgetrieben!
Wo ist Ihre Funkstation?
Äh... gleich hinter der Kombüse! Kaum zu verfehlen!
Dann...
Kommissar Hunter? Hier ist Micky Maus! Goofy und ich sind abgestürzt, aber wir wurden aufgefischt...
Gibt es was Neues von der Rakete? Hat man sie gefunden?
Nein, aber der Erpresser droht, sie in zwölf Stunden zu starten, wenn wir nicht sofort die geforderte Summe zahlen!
Wir haben eine heiße Spur! Finden Sie so schnell wie möglich heraus, wem die **Kormoran** gehört!
Dauert nur eine Sekunde! Ich sitze schon am Computer!
Kurz darauf...
So, ich hab's! Sie gehört der Dunster-Reederei!
Schau an, Harry Dunster steckt also dahinter! Seine Firma ist vor kurzem bankrott gegangen!
Wenn ich mich recht erinnere, gehört ihm immer noch ein kleines Inselparadies bei den Atoren!
Falls das der Kerl ist, der Entenhausen das schlechte Wetter bescheren will, sitzt er dort schön im Warmen! So was ist echt ganz fies, wenn du mich fragst!
Käpt'n, wie lange brauchen wir von hier bis zu den Atoren?
Zehn Stunden! Aber warum fragen Sie? Ich ändere den Kurs nicht! Ich muß meine Fracht pünktlich abliefern! Ich war noch nie unpünktlich!
Auch nicht für eine kleine Belohnung?

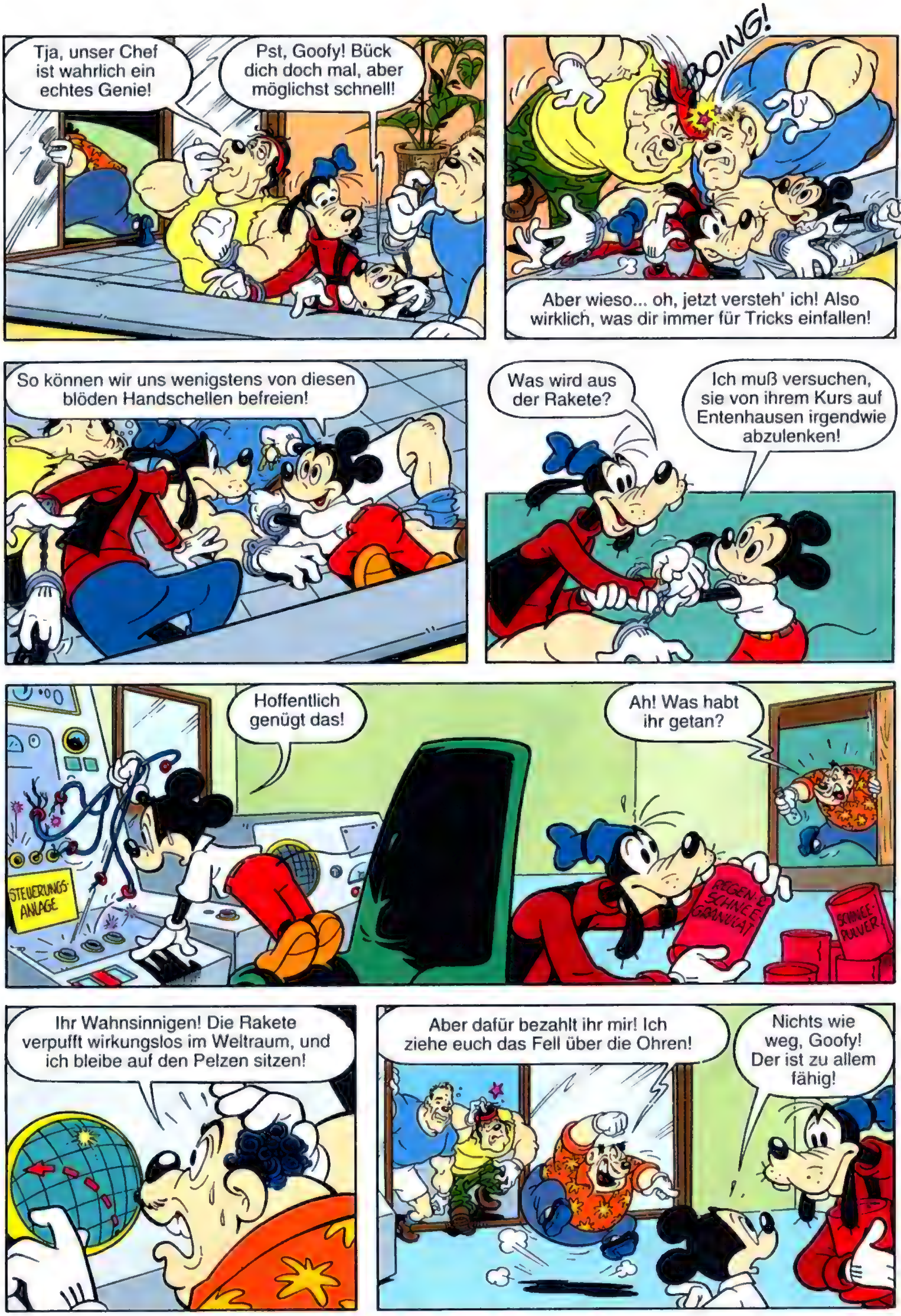
ANZEIGE

Das große Sunkist Freundschaftsspiel:


Da, Goofy, da ankert die Kormoran! Wir sind den Erpressern auf der Spur!
KORMORAN
Wenn wir nicht gleich in Deckung gehen, dann sind sie uns auf der Spur, Micky!
He, mach langsam! Der Dschungel sieht gefährlich aus!
Kreisch!
SCHWUPP!
SCHRILL!
WIUUUU!
Gleich darauf...
Schluck! Sie kommen mit Hunden!
WIUUU! WIUUU!
WAU! WAU! KLAFF!
Laß mich hier hängen und versteck dich! Vielleicht halten mich die Köter ja für eine giftige Baumfrucht!
Was denn nun... au!
FLUNG!
WIUUU! WIUUU!
PLUMPS!
WAU! KLAFF! HECHEL!
Wau! Wau!
Da sind die Hunde! Schnell!
Hoffentlich sind die elenden Biester wasserscheu!
Sch-Schlangen! Hiiilfe! Ich hasse diese Ungeheuer!
Oje! Und ich hasse es, zwischen zwei Todesarten wählen zu müssen!
Rrra-wuff!
Ssst!



Auflösung Detektiv-Club: 13 Detektive 10 Ganoven **Aktentaschen:** Fahrgast vor der S-Bahn, im Taxi, im Türeingang rechts oben, Junge am Brunnenrand, vor dem Kiosk. **Geldsäcke:** Fenster in der Mitte oben, in der S-Bahn Tür links, Ganoven am Brunnenrand, Passant links unten, hinter der Bank links unten.


Tja, unser Chef ist wahrlich ein echtes Genie!
Pst, Goofy! Bück dich doch mal, aber möglichst schnell!
BOING!
Aber wieso... oh, jetzt versteh' ich! Also wirklich, was dir immer für Tricks einfallen!
So können wir uns wenigstens von diesen blöden Handschellen befreien!
Was wird aus der Rakete?
Ich muß versuchen, sie von ihrem Kurs auf Entenhausen irgendwie abzulenken!
Hoffentlich genügt das!
Ah! Was habt ihr getan?
STEUERUNGS-ANLAGE
REGEN- & SCHNEE-GRANULAT
SCHNEE-PULVER
Ihr Wahnsinnigen! Die Rakete verpufft wirkungslos im Weltraum, und ich bleibe auf den Pelzen sitzen!
Aber dafür bezahlt ihr mir! Ich ziehe euch das Fell über die Ohren!
Nichts wie weg, Goofy! Der ist zu allem fähig!

Jetzt wird's spannend!

Denn mit Kommissar Kugelblitz bist Du dem Geheimnis hautnah auf der Spur. In vielen spannenden Fällen, die Du mit ihm blitzgescheit und spielend löst. Dazu hast Du in jedem Buch die rote Wunderfolie. Also nichts wie ran an die heißesten Detektivabenteuer.

Mit Wunderfolie

Kommissar Kugelblitz ist die aktuelle Abenteuerserie für junge Spürnasen (Jungen und Mädchen ab 8 Jahre). In den 11 Bänden stecken über 100 spannende Kriminalfälle, einer kniffliger als der andere. Deshalb solltest Du keinen verpassen.

SCHNEIDER BUCH

Action-Buttons für Spürnasen

In allen Geschäften mit diesem Zeichen gibt's jetzt Action-Buttons zum Anstecken, auf denen sich Kommissar Kugelblitz richtig bewegt. Also heißt's aufpassen und den Buttons schnell auf die Spur kommen. Denn die gibt's nur, solange der Vorrat reicht.

Greift sie!
Keine Sorge, die haben wir gleich!
Kleiner Irrtum! Da, schnuppert lieber mal an eurem Regenpulver!
Und so...
Ich kann sie nicht mehr hören! Anscheinend haben wir sie abgehängt!
Wir sind erst sicher, wenn wir wieder an Bord der Polarstern sind!
Da...
WAU! HECHEL! KLÄFF!
Zu früh gefreut! Sie haben die Hunde wieder freigelassen!
Vor uns ein Sumpf, hinter uns die Bestien... es hilft nichts, Goofy, wir müssen weiter!
TODES-SUMPF!
BLUBB!
BLUBBER!
Wie denn, bitte sehr?
Hören Sie, was Sie mit dem... äh... armen Tier vorhaben, gefällt mir gar nicht!
Grrr!
Wenn Sie ein echter Hundefreund sind, sollten Sie ihn lieber von mir fernhalten!
Ach ja? Wie soll mein Liebling denn sonst satt werden?
Aber an mir hat der Hund doch nichts! Ich hab' bei der Fahrt im Schlauchboot ganz gewaltig abgenommen!
ZACK!
ZACK!
Seufz! Zu dumm, er glaubt mir nicht!

Jaul!
WACK!
BOING!
Stopp! Hört auf, ich ergebe mich!
Die Mannschaft der Polarstern hilft uns!
Aber... das ist ja wie im Kino! Wir werden gerettet!
TODES-SUMPF!
Dann...
Tausend Dank für Ihr Eingreifen, Käpt'n Dunnerkiel!
Dz, dz! Soll ich etwa zusehen, wie man euch in aller Ruhe massakriert?
Das geht doch nicht! Wie soll ich denn dann an meine Belohnung kommen?
Wieder zu Hause...
Als Dank hat die Stadt Käpt'n Dunnerkiels Frachter vom Bug bis zum Heck generalüberholt!
Und da wir im Dienst Entenhausens abstürzten, schenkte man uns ein neues Flugzeug!
Wie wär's mit einem Jungfernflug über den Gumpensund? Diesmal wird ganz bestimmt nichts schiefgehen!
Von mir aus können wir sofort starten! Bitte sehr, nach dir! Alter geht vor Schönheit... hihi!
Doch kaum ist man in der Luft...
O nein, wir müssen sofort landen! Ich habe schon wieder vergessen, die Maschine vor dem Start aufzutanken!
SPOTZ! STOTTER!
Kein Problem! Ich bin auf alles vorbereitet! Diesmal habe ich meine neue Badehose dabei!
ENDE

ENTE GUT...

DISNEY LIMIT

COMIC ACTION ABENTEUER

In der neuesten Ausgabe von LIMIT geht wieder schwer die Post ab! Allererste Bilder von den Dreharbeiten zum neuen **Schwarzenegger-Film**, die schnellste **Achterbahn** der Welt, ein Bericht aus **Daytona**, wo alljährlich die verrücktesten Motorräder zu sehen sind, **Goldfieber** im brasilianischen Urwald – das sind nur einige der spannenden Reportagen in LIMIT Nr.5!

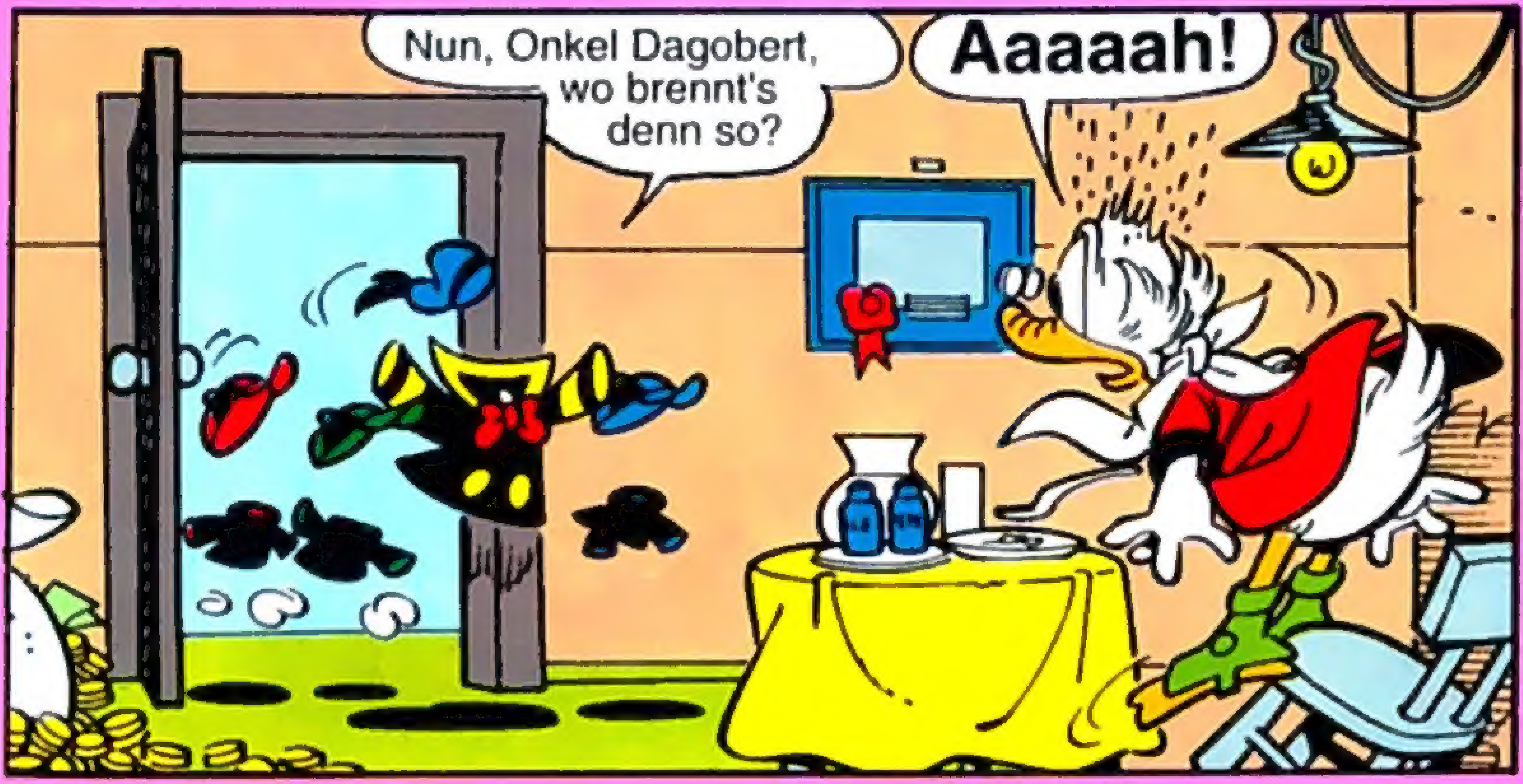
Mit 8 tollen Sammelkarten "Hollywood-Monster"

Dazu gibt's natürlich noch jede Menge Comics mit den Stars aus dem Disney-Club: Chip und Chap, Roger Rabbit, Käpt'n Balu und Darkwing Duck.

LIMIT Nr. 5 - jetzt bei deinem Zeitschriftenhändler.

LIMIT - nichts für trübe Tassen!

Onkel Dagobert dreht durch!



Kein Wunder, wenn da plötzlich Kleider ohne Menschen in den Raum stürzen. - Als Onkel Dagobert sich von dem Schock erholt hat, kommt ihm eine Idee: Er könnte doch Klaas Klever mit diesem Spuktrick vielleicht davon abschrecken, als Kaufinteressent für ein altes Schloß aufzutreten, für das er selber sich mächtig interessiert. Ob es mit dem Spuk klappt, erfährst du im neuesten Walt Disneys

DONALD DUCK Nr. 304
Zweitauflage

...ALLES GUT

Diese Woche im Disney Club:

Achtung: geänderte Sendezeit!
Samstag: kein Disney Club
Sonntag: von 8.25 bis 9.50 Uhr

Filme:
Donald will in der wilden, unberührten Natur auf Fotosafari gehen. Da kommt ihm ein Specht in die Quere...
Darkwing Duck: In St. Erpelsburg verschwindet auf merkwürdige Weise ein Gebäude nach dem anderen. Ein Fall für Eddie Erpel alias Darkwing Duck!
Chip und Chap: Die Ritter des Rechts treffen im Londoner Tower auf einen Geist, der spuken muß, weil er zu Lebzeiten nicht mutig genug war.
Secret Bodygard: Ernie holt Britanny zu ihrem ersten Schultag ab. Er merkt sofort, daß sie es faustdick hinter den Ohren hat...

Antje, Stefan und Ralf machen sich auf den Weg durch die **Sümpfe**, die Walt Disney World/USA umgeben.

Stefan erfährt in Mittenwald, wie **Geigen** hergestellt werden.

Zum Muttertag haben sich Antje, Ralf und Stefan eine schöne Überraschung ausgedacht: ein **Muttertagsfrühstück!**

Sydney Youngblood stellt seinen neuen Titel "Anything" vor.

ARD

Reinhold Messner und eine Kindergruppe vom Deutschen Alpenverein erklären im Club, worauf man beim **Wandern in den Bergen** achten muß und welche Ausrüstung wichtig ist.

Sidney Youngblood

NÄCHSTE WOCHE IN DER
MICKY MAUS MAGAZIN
MICKY MAUS ABENTEUER
GROSSE ABENTEUER-AKTION
Teil 2
STERNENFÜHRER
Mit nachtleuchtender Planetenscheibe.
Die Sterne zeigen dir die Richtung an.
Alle Sternbilder taggenau einstellbar.
© Disney
Alles über Orientierung bei Tag und Nacht!
Was tun, wenn du dich verlaufen hast und keinen Kompaß zur Hand hast?
Wie schätzt du Entfernungen im Gelände? Und vieles mehr...
JEDEN DONNERSDUCK NEU!
MICKY MAUS MAGAZIN
Neue Sammelserie:
"Affen"